# NOSSO RECADO

# START

*Parece até sonho! Mal esquentamos os dedos com o Super Street Fighter 2 e já despenca Mortal Kombat 2 nas lojas. E a gente caprichou pra você pelo menos não ter de sair por aí dando só chute e soco e levando golpe especial no meio das idéias. Esta edição está chocante. São quatro jogos com nosso selo especial. Precisa dizer mais?*

ARCADE ESPECIAL
## MORTAL KOMBAT 2

Mais animal, mais sanguinário, mais arrasador que britadeira em bolo de aniversário, chegou o arcade que todo mundo esperava

SNES
## R-TYPE 3

Um jogaço de nave

ATÉ O FINAL

MEGA
## FIFA INTERNATIONAL SOCCER

O melhor cartucho de futebol já lançado

COMPLETO!

## SHOTS

- Sonic já vale um bilhão de dólares
- Vem aí o superchip FX 2
- Que tal pedalar jogando game?



SUPER NES · ARCADES · MEGA · MASTER · PC

**PILOTOS** Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE



CAPA - FOTO JOGADOR: SERGIO SADE

## BATTLETOADS (Nintendo)

Está muito difícil passar dos homenzinhos de neve do Battletoads de Nintendo. Como é que eu faço, hein?

**ODAIR LOPES DO NASCIMENTO**
**São Paulo, SP**

*Anote aí, caro Odair: para desbaratinar os pequenos homens de neve da sua frente, salte sobre as bolinhas que eles lançam em você e desça o braço neles logo em seguida. Falou?*

## PRINCE OF PERSIA (Master)

Na fase 3, como faço para matar o esqueleto?

**RAPHAEL BARROS XAVIER DA SILVA**
**São Paulo, SP**

*Raphael, esqueletos animados são fantasmas de pessoas que já morreram. Quer dizer, não dá pra matar algo que já morreu, né? Portanto, no caso de Prince of Persia, vá empurrando o esqueleto para o precipício aos poucos, dando-lhe boas espadadas também. Mas não dê sopa para o azar, defendendo-se o quanto puder dos golpes do inimigo. Beleza?*

## STREET FIGHTER 2 - CHAMPION EDITION (Arcade)

Sou "chegadão" em SF 2 - Champion Edition. Na tela de apresentação, quando aparecem cenas de combate, faço a seqüência ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → + soco médio + soco fraco e a tela fica paralisada. O que significa isto e para que serve? Desculpe a "encheção" de saco.

**ÉDER JOICE RACHONI**
**Arujá, SP**

*Éder, não tem essas de pedir desculpas, pois o espaço S.O.S existe para tirar dúvidas dos leitores. Quanto à longa seqüência que você usou, ela é praticamente a mesma que o pessoal chama de "sequência da Konami" e geralmente só resulta em alguma coisa nos jogos da própria Konami. Mas se dá esse efeito, está na cara que se trata de uma máquina pirata de SF2. Ou a máquina é original, mas está com defeito.*

## THE JETSONS (Nintendo)

Como faço para pegar o foguete teleguiado? Por favor, mandem uma carta com a resposta.

**FERNANDA M. S. DE ABREU**
**São Paulo, SP**

Fernanda, para dar rolê com o foguetinho teleguiado dos Jetsons, use o Elroy e controle a nave com o cão Astro. Agora, um recado para os leitores: não fiquem desapontados por não receberem nossas respostas por carta. Não mandamos dicas pelo correio. A seção S.O.S. só responde às dúvidas na própria revista, OK? Mas anotem esses telefones para sairem do sufoco: Power Line - *SNES* e *NES*: tel.: 522-2177/Hot Line - *Mega* e *Master* - tel.: 260-3877. Valeu!

## JURASSIC PARK (Mega)

Na sexta fase, como faço para passar do cenário em que o Dr. Grant dá de cara com dois esqueletos de dinossauros, um grande e outro pequeno, e aparecem dois raptors comendo outros dinossauros?

**EDUARDO TURINI RIBEIRO**
**Vilha Velha, ES**

*Aí, Eduardo: se você estiver jogando com o Dr. Grant, pule para ficar entre os esqueletos dos répteis gigantes e jogue bombas nas pedras em que os esqueletos estão fincados. Mas se você estiver com o velociraptor, dá pra se virar sem explosivos: basta raspar as pedras até eliminá-las totalmente, OK?*

**SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777**
**2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900**

## JAGUAR

O Jaguar já está à venda por aqui? Quanto custa? Há jogos disponíveis? Como é o seu desempenho?

**LEANDRO SÉRGIO MASTELINI**
**Londrina, PR**

*Já dá para comprar o Jaguar por aqui, através de importadoras, Leandro. Mas a maioria dos vendedores só traz sob encomenda. Nos States, ele foi lançado experimentalmente e custa 200 dólares . No Brasil, está saindo por 300 a 400 dólares. Mas o volume de jogos lançados ainda é muito pequeno e não compensa pagar esse preço. E apesar de ser um 64 bits, os jogos estão saindo em cartuchos e não em CDs, que poderiam explorar muito melhor a capacidade do processador. Em breve, Ação Games vai fazer o seu "teste oficial" e dissecar o Jaguar para os leitores.*

## ANSIOSO

Quando vai ser lançado Virtua Racing para o Mega? Por que, além dos jogos para PC, vocês não publicam jogos para Amiga?

**ANTONIO PAULO A. MEIRELLES**
**São Paulo, SP**

*Pode tirar o cavalinho da chuva, Antonio: Virtua Racing para Mega só deve sair em junho. E vai custar caro: 100 dólares cada cart. Quanto aos jogos para Amiga, nunca publicamos porque até o ano passado poucas pessoas tinham Amiga no Brasil, pois eram todos importados. Agora que eles são vendidos no País, estamos de olho: se o número de usuários crescer bastante, podemos passar a publicar.*

**TOQUE NECESSÁRIO**
**A revista Ação Games não tem assinatura. As edições publicadas que você perdeu podem ser obtidas junto à DINAP, Tel. (011) 810-5001. Ou através do Ação Games Clube, nos classificados de compras, vendas e trocas.**

## CONFUSÃO

É verdade que dá para jogar os cartuchos de Super NES no Dynavision 3?

**GABRIEL A. DOMINGUES**
**Campinas, SP**

*Gabriel, você não é o primeiro que nos escreve perguntando isso. Mas vamos deixar claro: não dá para rodar games para 16 bits em consoles de 8 bits. OK? É possível criar adaptadores para rodar games para 8 bits em consoles de 16, como existe para debulhar Master no Mega Drive. Mas não o contrário. Entendeu?*

## NINTENDINHO

Por que vocês estão mostrando tão poucos jogos para Nintendinho? Apesar de ultrapassado, muita gente ainda gosta dele.

**FLÁVIO LÚCIO GROSSMAN**
**Brasília, DF**

*Caro Flávio, sentimos muito mesmo, mas os revendedores, locadores e o público nos Estados Unidos demonstram um interesse cada vez menor no Nintendo 8 bits. Isso porque os cartuchos custam quase o mesmo preço dos de 16 bits e a qualidade não dá para comparar. Por isso, o ritmo de lançamentos, lá fora, diminuiu e os cartuchos são difíceis de encontrar aqui também. O que temos feito é dar só os jogos que a gente sabe que estão rolando com certeza no Brasil. Mas a gente não esqueceu do Nintendo, não. OK?*

## VEM AÍ O FX DE SEGUNDA GERAÇÃO

*STUNT RACE é a mais nova aposta da Nintendo. Game de corrida rápido e com visual da hora*

Depois do estrondoso sucesso de Starfox com o superchip FX, a Nintendo prepara a segunda delícia do gênero. Stunt Race vem equipado com um FX melhorado. Ainda mais veloz que o primeiro FX, a segunda versão do chip trabalha com imagens mais definidas que seu antecessor.

## NINTENDO INVESTE EM GAMES DE ESPORTE

Americano é fanático por esportes. E games de esporte vendem muito bem. Sabendo disso, a própria Nintendo e a sua rede de licenciadas estão investindo pesado no filão. Já rolam vários carts legais de esporte pra Super NES, mas a supremacia ainda é do Mega. Para equilibrar um pouco mais o panorama, alguns jogos legais serão lançados. Destaque especial para o futebol, que chega com Champions World Class Soccer (Acclaim), Pelé! (Accolade) e Super Goal 2! (Jaleco). Ano de Copa...

*KEN GRIFFEY JR'S MAJOR LEAGUE BASEBALL é a aposta da Nintendo para fisgar os fãs do baseball*

## QUEIME CALORIAS COM O JOYSTICK NA MÃO

Que tal perder uns quilinhos pedalando numa bicicleta ergométrica e curtindo um game ao mesmo tempo? A loucura faz parte de um acordo que a Nintendo assinou com a Lifecycle, empresa norte-americana que inventou a bicicleta de ginástica. O novo produto teria um conceito inovador, misturando bicicleta com videogame e você poderia, em tese, viver um game como Paper Boy na real, sacou? O projeto ainda está engatinhando, mas tudo indica que deve sair mesmo.

## SONIC RENDE 1 BILHÃO DE DÓLARES

Grande parte do lucro da Sega deve ser creditado ao seu personagem-símbolo. Com o lançamento de Sonic Spinball (Mega), Sonic Chaos(Game Gear e Master) e Sonic CD, os jogos da série já renderam um bilhão de dólares em vendas. É muita grana. Para se ter uma idéia, é mais que a soma do faturamento anual da Capcom e da Electronic Arts juntas. E não é só: Sonic 3 vem aí!

Esse 1 bilhão é só em cartuchos e CDs. Vale lembrar que Sonic estrela o desenho animado mais assistido pelos americanos no segundo semestre de 93. E que centenas de produtos, de cadernos a pinballs de plástico, estampam a cara do porco-espinho. Para nós, gamemaníacos, Sonic é o maior barato. Mas para a Sega é uma fonte aparentemente inesgotável de cifrões...

## GAME BOY RECUPERA O PIQUE DAS VENDAS

O Game Boy respira. Depois de uma bela derrapada no primeiro semestre do ano passado, as vendas cresceram nos States no final de 93. Não é pra menos. O preço caiu para menos de 50 dólares e Tetris 2 e Super Mario Land 2 venderam pra caramba. O grande trunfo do portátil da Nintendo é sua biblioteca com 315 jogos. Por essas e outras é que a guerra pelo mercado dos "comedores de pilhas" promete boas batalhas.

*Tetris 2 é um dos games mais cobiçados pelos fãs do Game Boy*

# GAME GEAR ESQUENTA A GUERRA DOS PORTÁTEIS

O Game Gear nunca tinha emplacado nos States. Até 92, o portátil era uma espécie de ovelha-negra da Sega. O Game Boy tinha a liderança absoluta do filão de mercado e o lançamento do Lynx prometia abalar ainda mais as vendas do Game Gear. Quando tudo parecia perdido, eis que os caras acordaram. Com marketing agressivo e ótimos games, o portátil da Sega começou a reverter sua situação desfavorável já no início de 93.

Em junho do ano passado, a disputa era acirrada, com pequena vantagem para o Game Boy. A partir de agosto, no entanto, o panorama mudou. De acordo com números de dezembro, a Sega chegou a quase 50% do mercado de portáteis. A Nintendo sentiu a barra e baixou drasticamente o preço do seu Game Boy. A estratégia funcionou e o GB manteve a liderança. Mas o Game Gear começa 94 com fôlego para disputar a liderança nos States.

*ALADDIN deve arrebentar a boca do balão. Com gráficos "chupados" da maravilhosa versão de Mega Drive, o cart sairá para Game Gear e Master*

## Jogaços também para Master

Não é novidade pra ninguém que o sucesso ou o fracasso de um console depende do software disponível. O Game Gear fechou 1993 com 130 títulos disponíveis, incluindo as detonantes versões de Eternal Champions, Mortal Kombat e Prince of Persia. Para 94, a biblioteca de jogos se expandirá ainda mais. Segundo a Sega, serão mais 70 lançamentos, num total de 200 carts até o final do ano.

Se você não liga a mínima para o Game Gear, mas possui um Master System, comemore. Como os dois consoles são 8 bits, os jogos de um podem sair para o outro. Isto quer dizer que a Tec Toy terá dezenas de novos games para escolher o que lançar para Master. Presentão, né?

*MARVEL COMIC'S X-MEN é outro lançamento da Sega que vai deixar os gamemaníacos boquiabertos. Para Game Gear e Master System*

# BRASOFT LANÇA PACOTE DE VERÃO

A Brasoft Games está lançando um pacote de verão com dez jogos e um acessório para esquentar as telinhas dos microcomputadores. A maioria dos jogos é da softhouse Microprose, mas o melhor lançamento é SimCity 2000, versão que transformou um game já complicado em complicadíssimo. Baseado no antigo SimCity, este "simulador de prefeito" traz gráficos tridimensionais e novas variáveis, como água, luz e gás para instalar nas cidades. A tela de ícones dobrou! Mas SimCity 2000 é o único game do pacote ainda não lançado.

O resto do pacote, já disponível, traz clássicos como Silent Service 2 e M1 Tank Platoon (ambos simuladores e reeditados nos E.U.A.) e novidades como Return of the Phantom (adventure), The Legacy (RPG), Challenge of the Five Realms (RPG), Master of Orion (estratégia), Special Forces (estratégia), Dr. Floyd's Desktop Toys (jogos para Windows) e The Beverly Hillbillies (adventure). O acessório lançado é o joystick Flightstick PRO, seguindo a série Flightstick, mas com novos botões e maior precisão nos movimentos.

*SimCity 2000 veio para enlouquecer os aficcionados. Curta o visual 3D e saque o número de ícones para comandar o game*

# NINTENDINHO RESISTE AO ATAQUE DE NOVIDADES

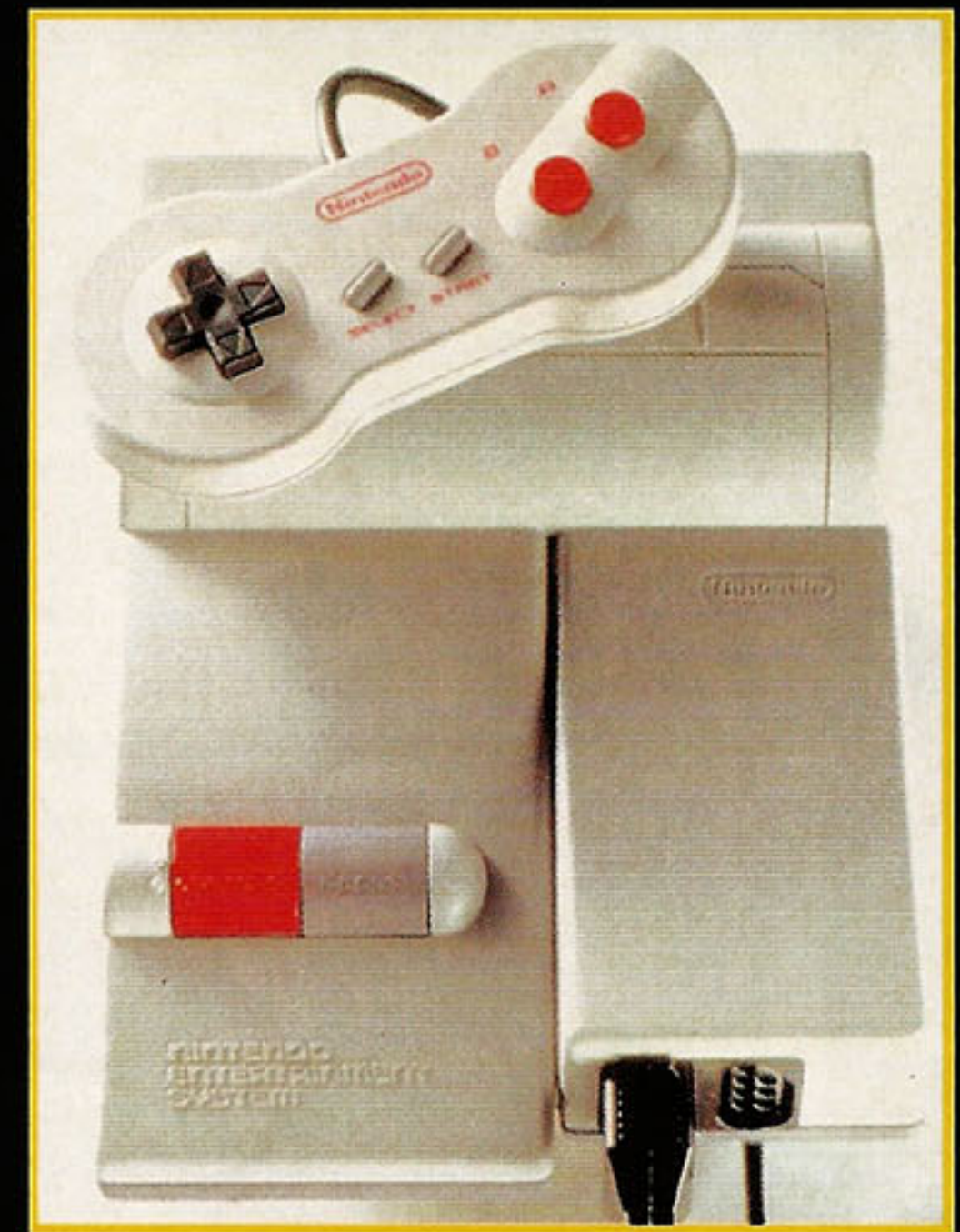
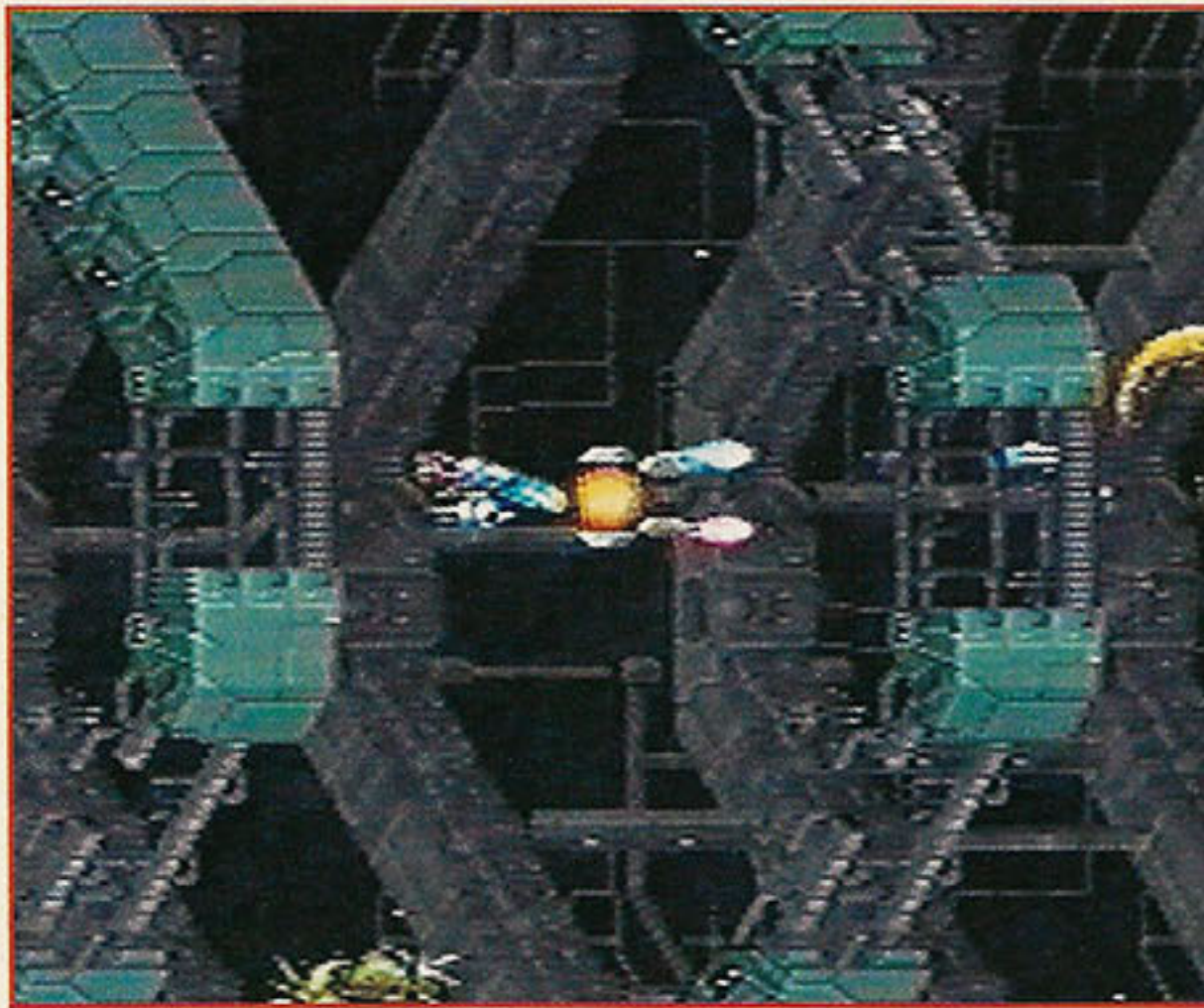
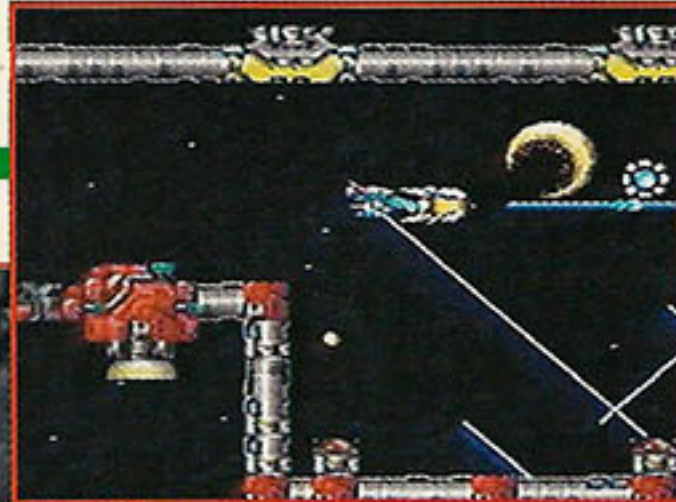
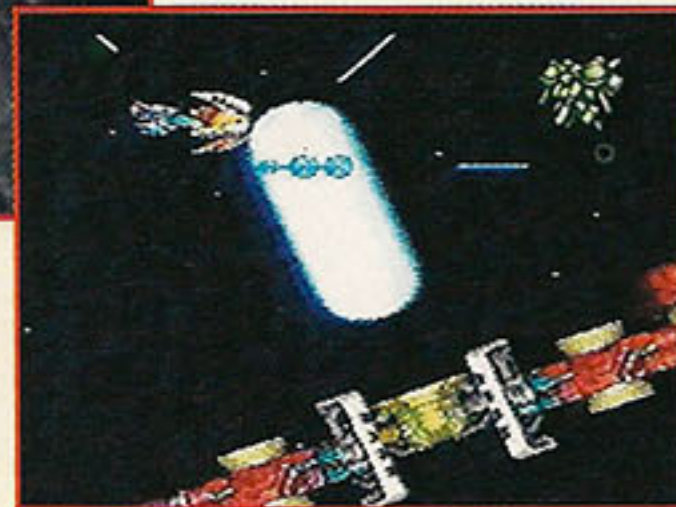
O bom e velho Nintendo 8 bits ainda é console mais popular do planeta. Também pudera: são quase 40 milhões de consoles só nos States. A grande N não descuidou e fez bons lançamentos nos EUA e Japão. O problema é que os preços dos cartuchos e dos consoles de 8 e 16 bits são muito próximos e a maioria das famílias que possui um 8 também possui um 16 bits. Por isso, os lojistas americanos não compram mais os carts de Nintendo e o fenômeno se reflete aqui. É cada vez mais difícil encontrá-los no Brasil. Resultado: a moçada do 8 bits passou o ano meio órfã. Mas quem sabe a maravilha do Mega Man 6 não resolve mudar o ânimo dos gamelocadores brasileiros. Vamos torcer!

*Este é o console Nintendo vendido atualmente nos Estados Unidos*

Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

*Se você curte altas batalhas espaciais, pode vibrar. R-Type, o clássico que já emplacou no Master System, arcade e PC Engine, chega agora em sua terceira versão para Super NES. É babante. Os gráficos estão alucinantes e com detalhes incríveis e até naves e elementos com velocidades diferentes de scroll na mesma tela. Som da hora e desafio animal. São seis fases cabulosas de inimigos forrando a tela. AÇÃO GAMES encarou e mostra tudo pra você. ATÉ O FINAL!!!*

SUPER NES

# FASE 1

Esta navezinha é seu Drone. Pegue-o com o botão A

Além do tiro normal você dispõe dos lasers. Este é o azul, que ricocheteia nestas tubulações estranhas

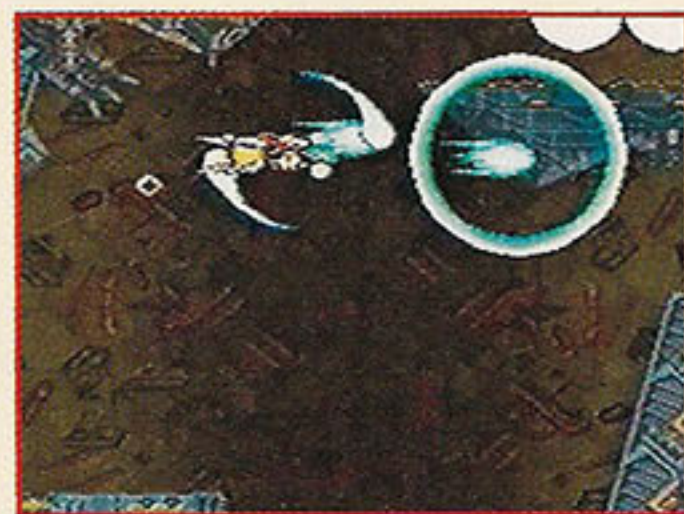
Para enfrentar o canhão que dispara estas luzes pra todo lado, carregue seu tiro e mande ver

CHEFE- É uma nave que faz círculos ao redor de si mesma. Fuja das bolas laranjas que ela solta e dispare até seu fim total

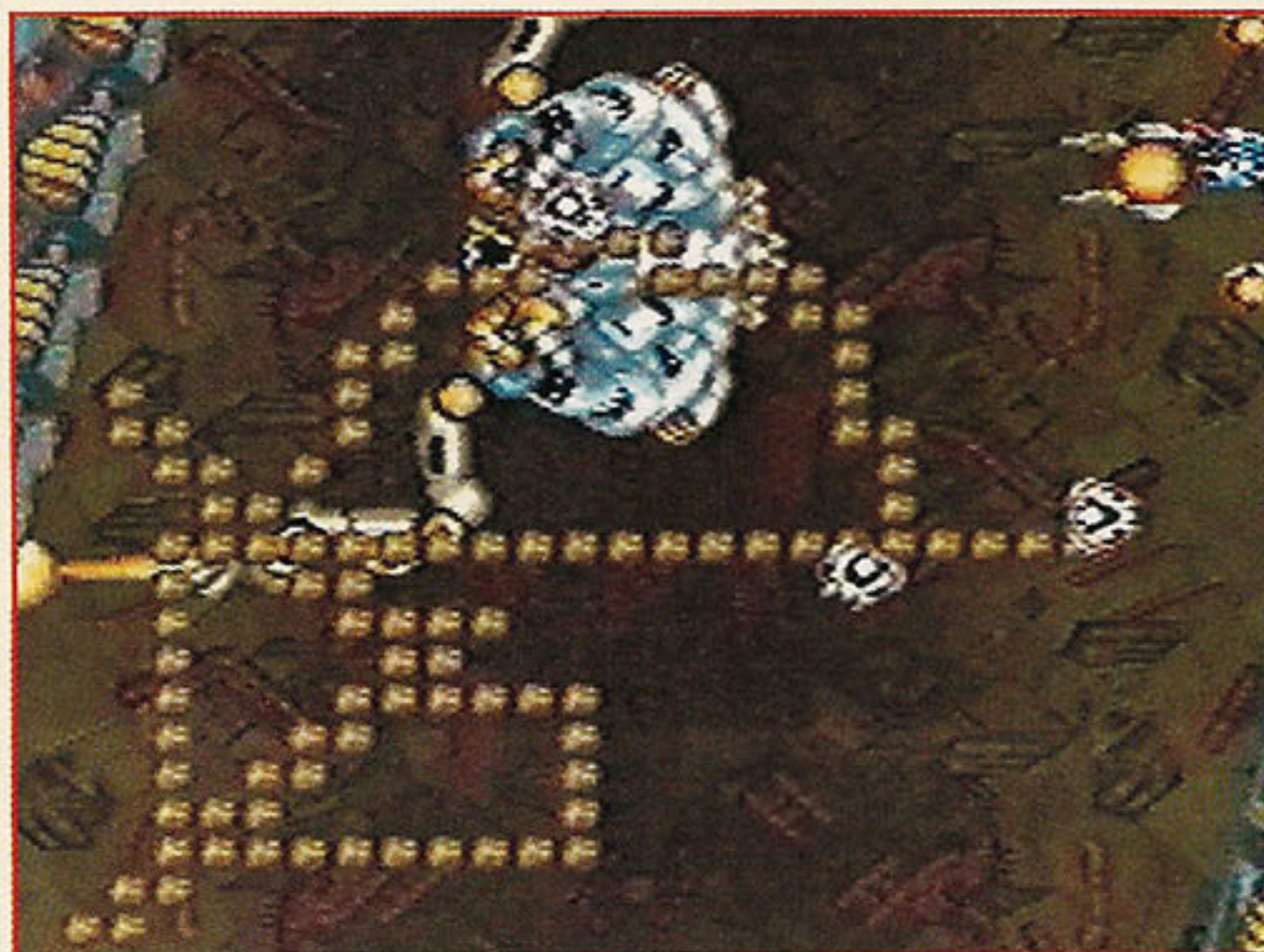
# FASE 2

Coloque seu Drone na parte traseira da nave e faça a fase por baixo desta parede azul

Que criatura maluca! Será um lagartião ou um escorpiarto? Carregue seu tiro e dispare a valer

CHEFE- Parede de meleca com olho vermelho. O chefão solta criaturas embrionárias. Acerte o olhão com o Bean ou Hyper

# FASE 3

Use o nível Hyper, pois os inimigos vão cercar você e atacar aos montes. O hyper vai fazer um estrago...

CHEFE - Aranha doidona. Libere o Drone para estourar a parte da frente. Fique em cima atirando por trás e .....

....fuja destes caminhos de bolinhas que querem encurralar você. Só o drone pode fazer isso

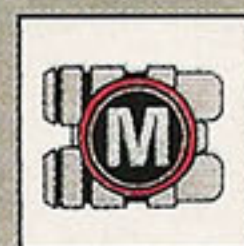
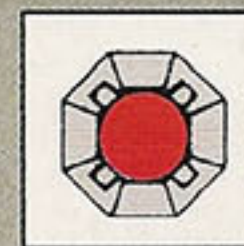
## COMANDOS

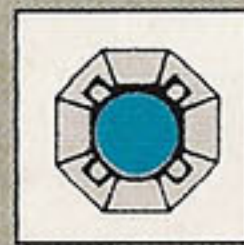
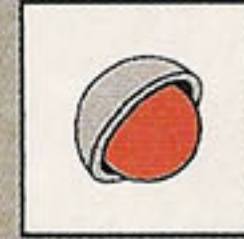
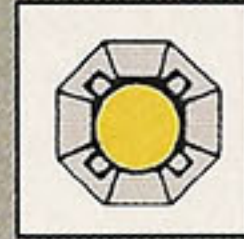
| Botão | Função |
|---|---|
| A ou B | Pega e solta Drones |
| Y | Tiro normal |
| Y APERTADO | Carrega tiro |
| X | Tiro normal rápido |
| R | Seleciona Hyper ou Bean |

# Drones, seus aliados

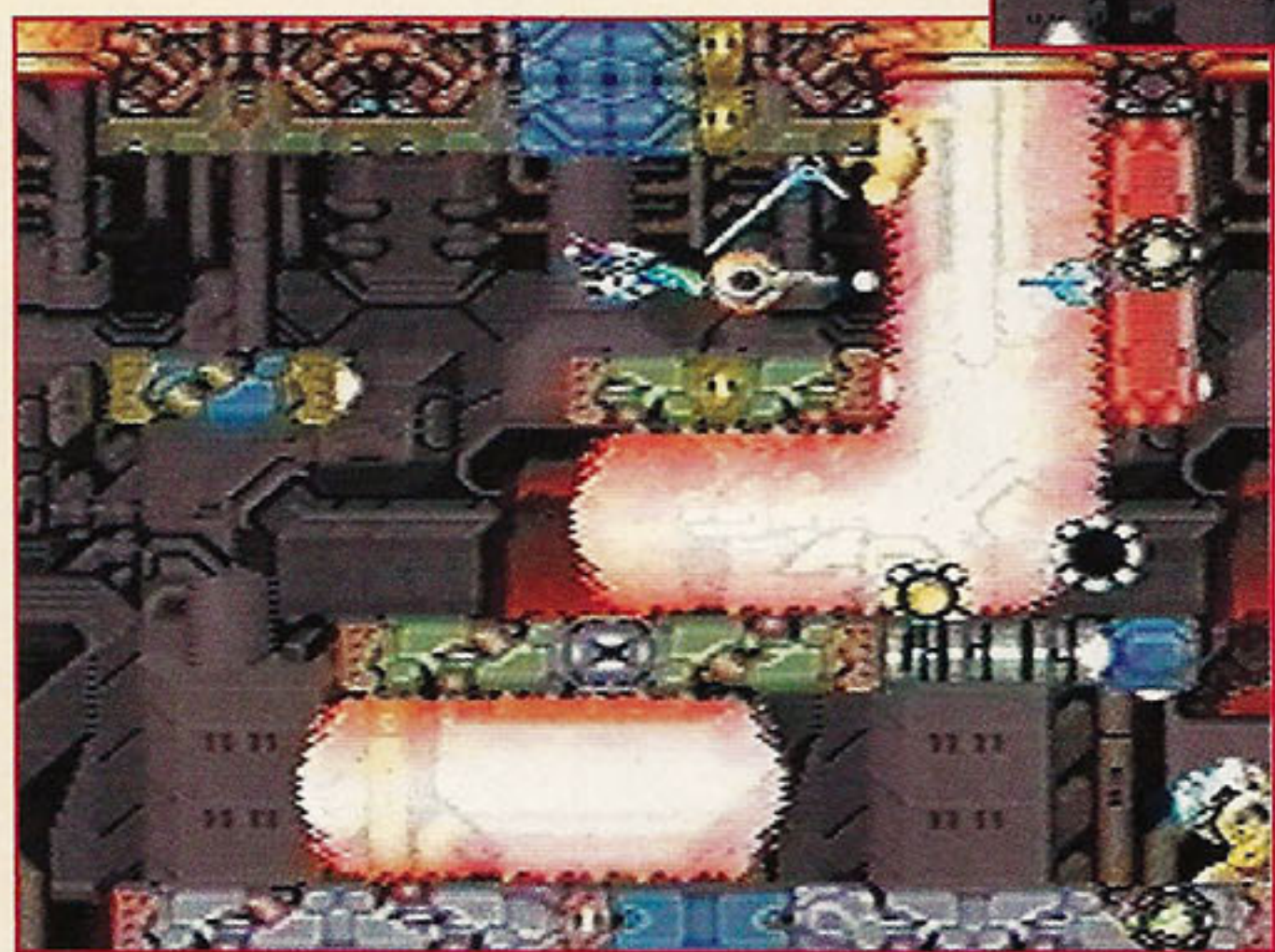
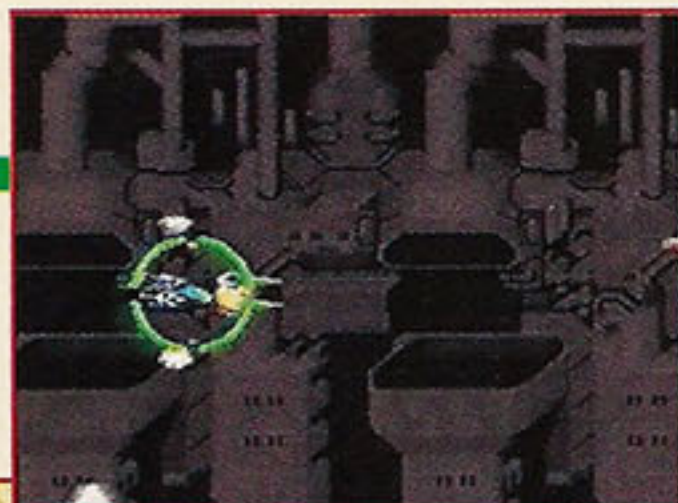
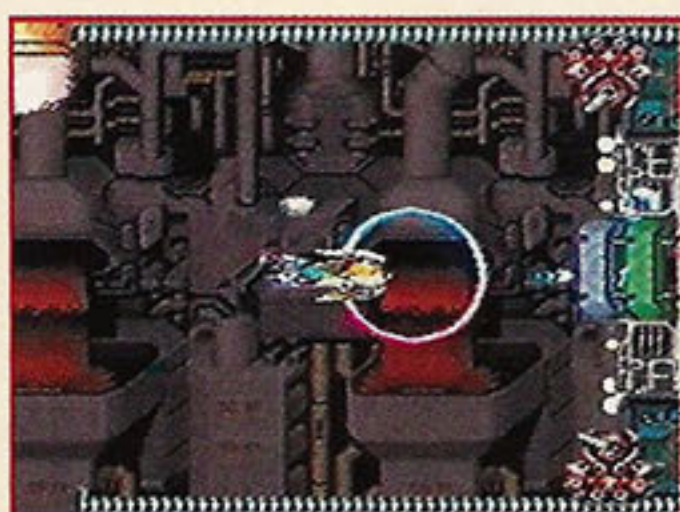
R-Type 3 ganhou inovações. No primeiro jogo, sua nave só possuía um Drone, aliado misterioso que se acopla em sua nave para ajudar a varrer a tela. Mas nesta terceira versão, são três Drones. Os dois das primeiras versões, mais o novo. E você pode escolher qual deles vai encarar a missão com você. Fique com o Drone original, é o melhor mesmo.

Outra novidade é a intensidade de seu tiro. As primeiras versões só tinham o nível Bean, que deixa seu tiro forte, mas com efeito de uma só tacada. R-Type 3 apresenta o nível Hyper. O tiro fica bem mais forte e com disparo contínuo. Arrasante! Mas como nada é perfeito, ele esquenta sua nave. Muito bem-vindo quando os inimigos cercam você.

## ITENS

Míssil

Laser vermelho mais forte

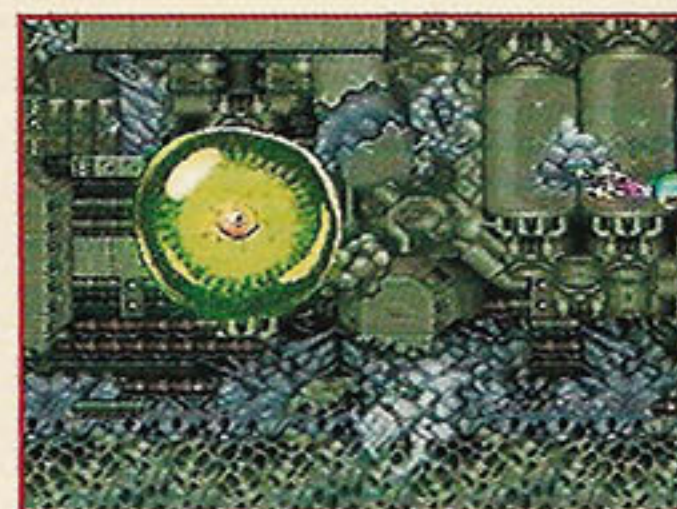
Aumenta a velocidade

Laser azul ricocheteia

Drones auxiliares

Laser amarelo varre a parte de cima e baixo

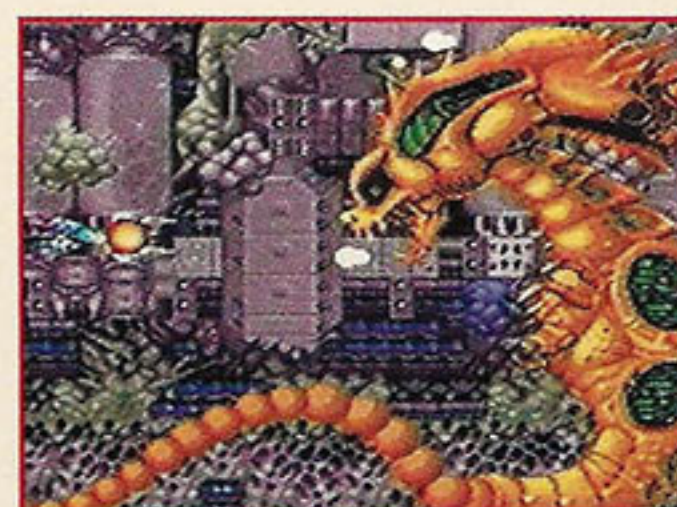
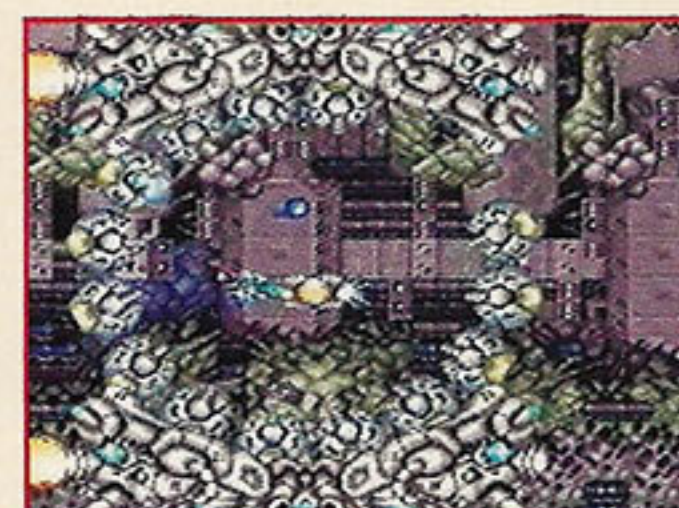
## FASE 4

Quando este círculo verde pintar, fique onde ele estiver, senão as prensas de cima e de baixo se unem e... bau, bau!

Você terá de decorar a seqüência em que aparecem estes tubos de laser para poder fugir deles

Destruindo as barras de ferro, pinta uma bola azul que vai dar muito trabalho. Descubra

CHEFE - Para encarar este ouriço, você precisa primeiro voltar ao início da fase. A tela vira e aumenta a velocidade

## FASE 5

CHEFES FLASHBACK. NESTA FASE PINTAM TRÊS CHEFES DO PRIMEIRO R-TYPE

CHEFE - Este olhão transformar-se em outros. Só pra azucrinar

MOLUSCO - Atire sempre na bolinha azul. Os canos-cobrinhas só atrapalham. Seja esperto

ALIEN - Atire sem dó na boca que ele tem no meio da barriga

CÍRCULOS DE BOLAS - O lance é atirar na bolinha azul que pisca até virar uma bola branca

MONSTRÃO - Carregue seu tiro e atire no centro, de onde saem os disparos

DEPOIS DE DETONAR TODOS, O CHEFÃO DO OLHO VERMELHO VOLTA AO ATAQUE. VOCÊ VAI TER DE ENCARAR!

## FASE FINAL

Para atravessar esta parede, proteja-se dentro da bola-sombra. Mas cuidado: ela solta inimigos!

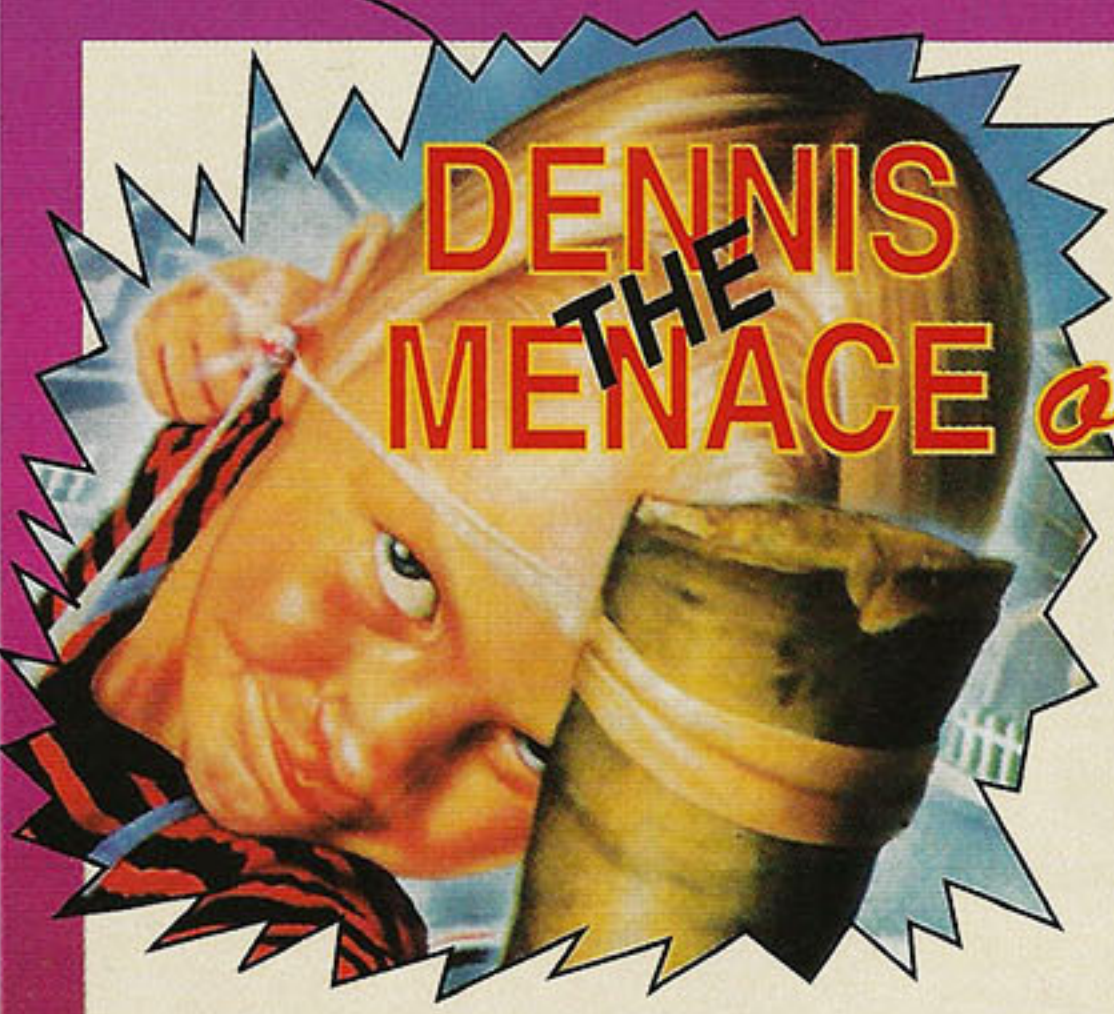
CHEFE - Carregue no Hyper para matar os bichos menores até estourar a cabeça

Depois, acabe com o corpo do chefão antes que a cabeça apareça de novo

A bola-sombra vai reunir os braços e formar outro monstro

Coloque o Drone para trás e atire na boca até abri-la. Coloque o drone dentro da boca. Acabou!

**AINDA BEM! R-TYPE TEM CONTINUES INFINITOS**

| DENNIS THE MENACE / Ocean | | | |
|---|---|---|---|
| Ação | 8 Mega | | 1 jogador |
| GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO |

# DENNIS THE MENACE o Pimentinha

*Pimentinha, o pestinha, finalmente chegou para atazanar no seu Super NES. E ele pinta e borda no game, detonando até gatos e ratos com estilingadas. Que maldade! Em todas as fases, Pimentinha tem de se cuidar: as estripulias podem acordar o velho Wilson – que virá correndo atrás, de roupão, para levar o arteiro de volta ao início do jogo!*

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

## ITENS

**MOEDINHAS** – Aumentam sua pontuação

**MOEDAS GRANDES** – Quatro completam a fase e dão direito à moeda de saída

**MOEDAS DE SAÍDA** – Levam à próxima fase

**BOMBOM** – Restaura o medidor de vida

## Game divertido

*Dennis the Menace* tem ótimos gráficos e é muito engraçado. Mas se você já teve espinhas no rosto ou só pensa em sair com a namorada, talvez sinta que já passou da idade para curtir o game. O desafio não é lá essas coisas e a diversão, ao final das contas, é apenas boa. Mas se você chegou a assistir ao filme e gostou, quem sabe não vai curtir também o cartucho?

## Atrás das moedas

Você precisa recolher quatro moedas grandes para seguir à próxima fase. Vasculhe todos os andares e portas atrás de itens. Use sempre os botões L e R para mover a tela para a esquerda e a direita: você vai querer saber que "monstro" vem pela frente!

*Na tela Options, configure seu joystick: escolha "autorun" para Dennis correr automaticamente*

## ARMAS

**ZARABATANA** – É poderosa e tem longo alcance

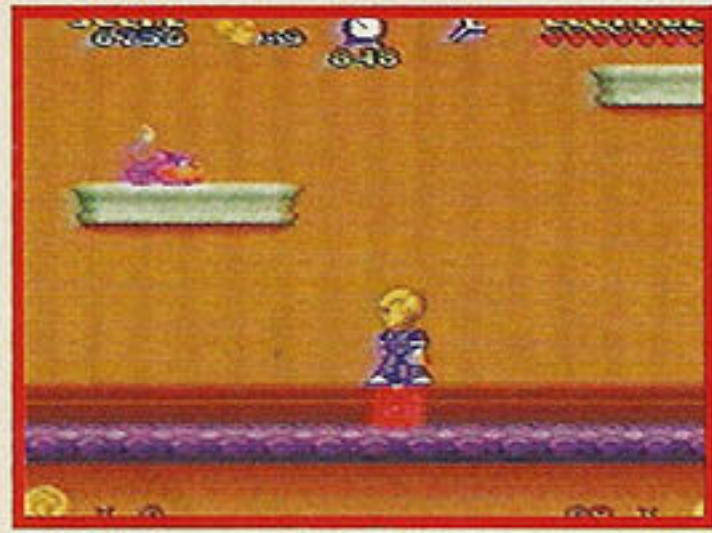
**ESTILINGUE** – Boa para detonar inimigos próximos

**PISTOLA D'ÁGUA** – Congela inimigos pequenos quando próximos. É fraca

## MR. WILSON

O mais difícil desta fase é passar pelo Wilson, no segundo andar. Mas é o único jeito de chegar à chave da porta do sótão, onde há itens essenciais. Por isso, enfrente logo o chefão: o resto do jogo ficará moleza!

*Vá até o rato e espere junto à caixinha. Wilson virá correndo...*

*...fuja até a cama e, quando ele for embora, ande bem atrás dele...*

*...até chegar à caixinha vermelha. Monte nela para ser arremessado para a plataforma acima e...*

*...pulando para a esquerda, chegar até esta chave. Atire nela para abrir a porta do sótão*

**SE VOCÊ GOSTOU DE FAMÍLIA ADDAMS, VAI CURTIR TAMBÉM ESTE GAME QUE TEM O MESMO PIQUE**

## O PARQUE

Entre em todas as portas e verifique todos os andares procurando itens. Há vilões por todos os lados nesta fase.

*Antes de cruzar as pontes, limpe o caminho com sua zarabatana*

*Você poderá criar uma ponte cada vez que pular num destes botões*

*Pule de cima do carrinho e alcance obstáculos mais altos*

*O chafariz arremessa você pra cima. Aperte o botão vermelho*

*Songa-monga: atire nela! Fuja das castanhas e dos ratos que tentam atingi-lo*

*Nesta fase, apanhe muitas moedas. Suba na tampa dessa panela para chegar ao outro andar*

# EDUCATIVO

*Mario's Time Machine é tortura programada para gamemaníacos! A softhouse Toolworks resolveu fazer um game educativo. Mas o resultado é um cart com toneladas de perguntas sobre História Geral. Qual a importância de se saber a idade exata de Isaac Newton quando ele foi aceito na Academia Americana de Ciências? Não muda a vida de ninguém! E como as perguntas estão todas em inglês, o game perde a graça (e fica mais difícil) para a moçada brasileira.*

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

## Mario, o vestibulando

O game tem uma história simples. O malvado Bowser inventou uma máquina do tempo para roubar peças preciosas das diferentes épocas da história e fazer seu museu particular. Como Mario não é bobo, ele sabe que a história do mundo será alterada se as peças não forem devolvidas. Para conseguir isto, Mario terá de responder perguntas sobre História Geral. Boa sorte!

## COMANDOS

**A** – Confirma resposta desta cada com o Direcional

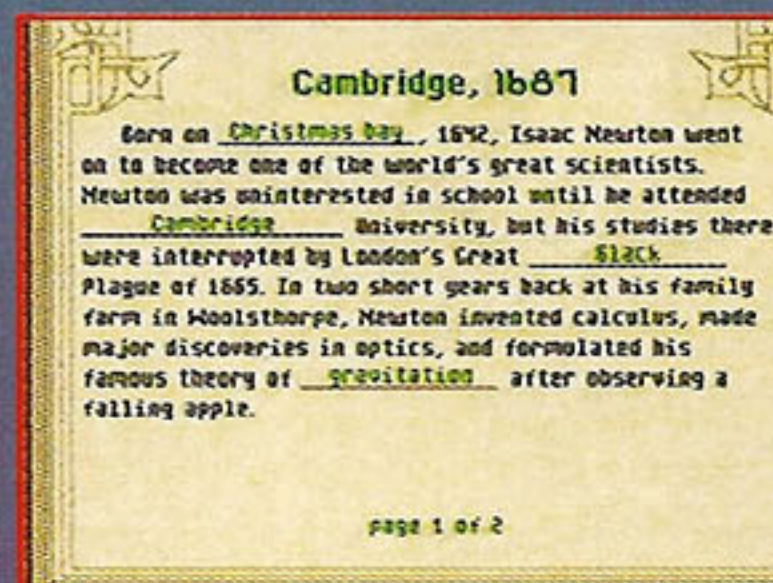
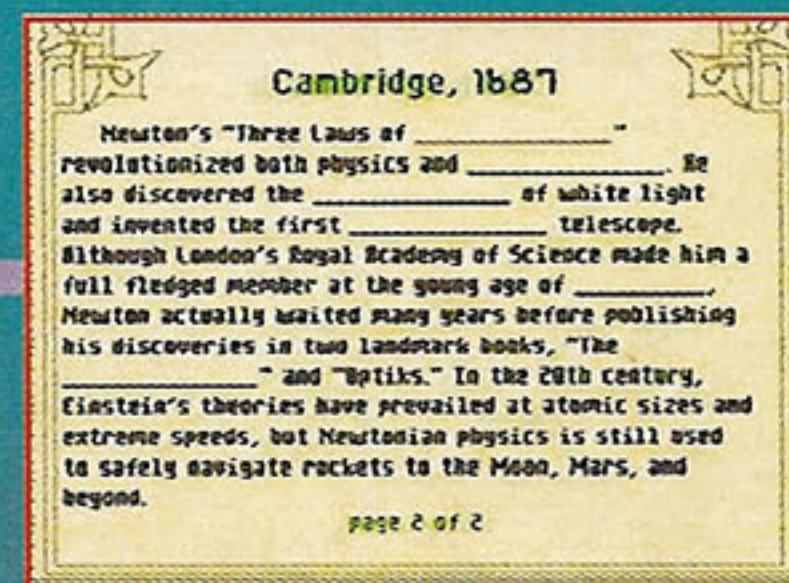
**B** – Pula

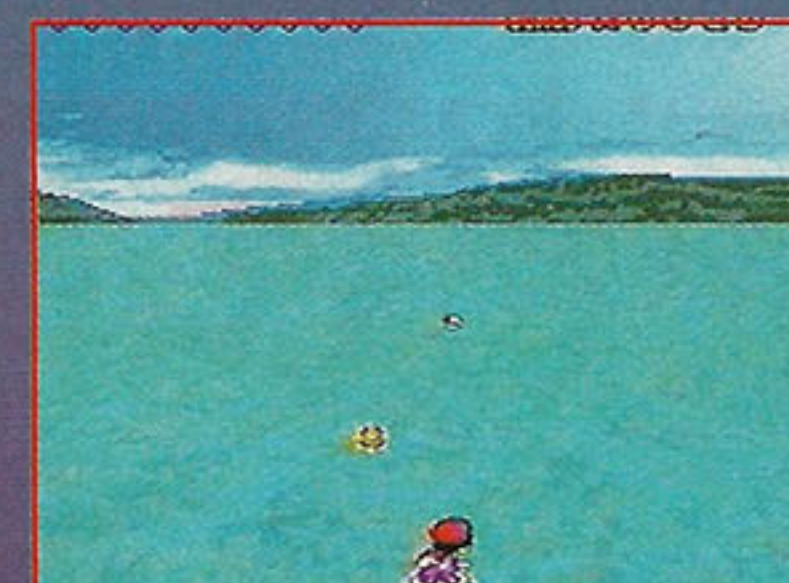
**X** – Escolha o desafio na tela principal/chama tela de opção de palavras

**L** – Chama a máquina do tempo

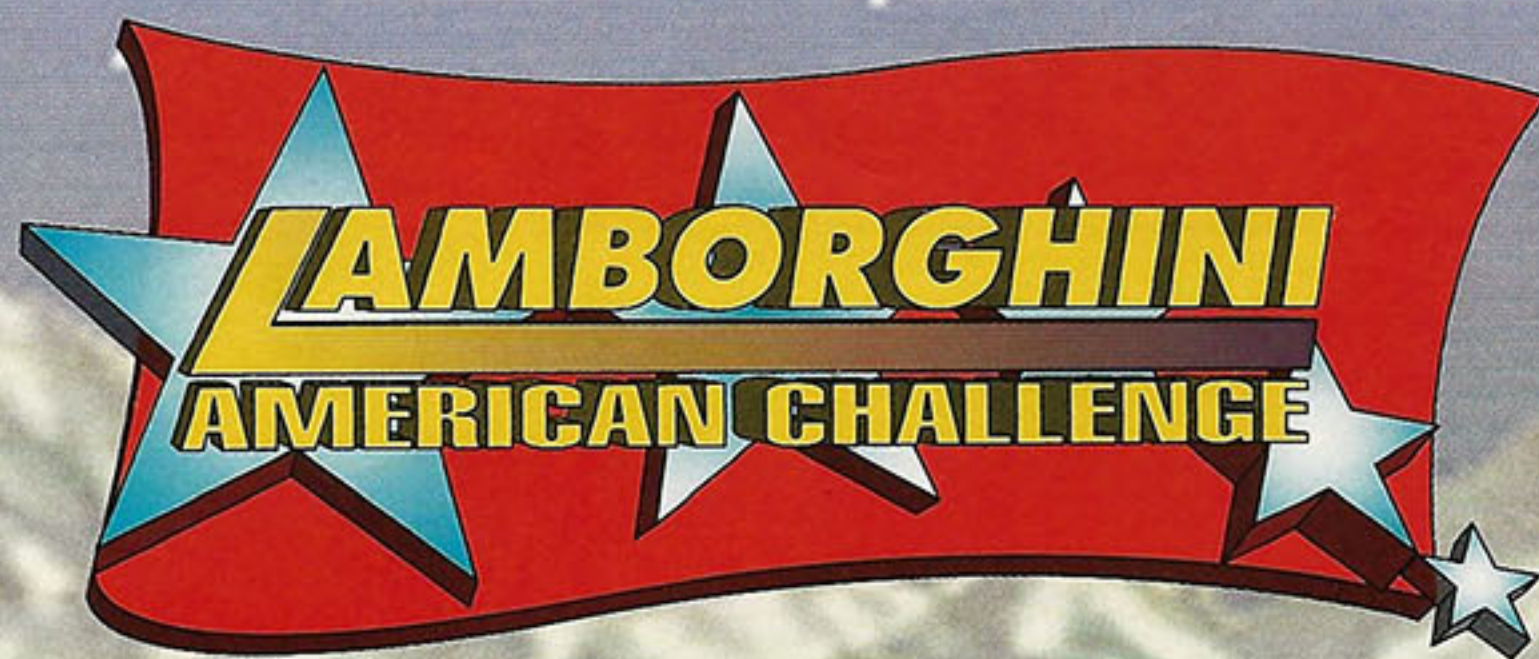
**R** – Chama a tela de resposta

**← ou →** – Muda a página do questionário

*Esta é a tela principal do jogo. Dependendo do item que você recolher, enfrentará um ou outro tipo de dificuldade. Comece o jogo recolhendo a maçã. Ela abrirá a tela de perguntas sobre Isaac Newton*

*Na primeira tela, as respostas corretas são, na ordem: Christmas Day, Cambridge, black, gravitation.*

*Na segunda tela, responda Motion, astronomy, spectrum, reflecting, 30, Principia*

*Na máquina do tempo, registre o ano e local onde você quer "jogar"*

*Nesta tela, Mario sai atrás de cogumelos e outros itens. Não caia nos buracos brancos!*

JOVEM PAN 2 - A RÁDIO
JOVEM PAN 2 FM 100,9
NÃO DÁ PRÁ DESLIGAR
Roupas gentilmente cedidas por Gibson-São Roque

# LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

*Velocidade e paixão. É isto que o carrinho italiano Lamborghini – o maior adversário da Ferrari na Itália – simboliza, com o seu motor de ronco animal e design arrojado. Mas sua enorme e fanática galera não recebeu um videogame à altura de sua paixão. Lamborghini – The American Challenge, produzido pela Titus, é uma mesmice do início ao fim: pistas que não exigem muito do jogador, pilotos e fases pouco diferentes e, o que é pior, uma musiquinha chata que se repete em todas as fases.*

*É muito pouco para um jogo de Super NES. No Options, você escolhe o número de turbos por corrida (no máximo dois) e de provas (1, 5 ou 9). Você pode usar passwords para pular a seqüência natural das provas num campeonato e apostar no resultado das corridas.*

| LAMBORGHINI – The American Challenge / Titus | | | |
|---|---|---|---|
| Corrida | 4 Mega | 1 ou 2 jogadores | |
| GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO |

*A parte de cima da tela indica seu número de turbos, o estrago do carro, a sua posição e a distância percorrida*

## SUPER SCOPE

**Você também pode jogar Lamborghini com a bazuca do SNES. Ela serve para dirigir e detonar os obstáculos da pista. Você faz tudo sozinho, ou atira enquanto um colega dirige o carro, usando o joystick, o mouse ou outra Super Scope**

*O jogo permite apostas. Mas não se entusiasme: se você perder o dinheiro, não poderá comprar peças*

*Use o turbo para fazer o carro voar! Mas poupe-o em pistas estreitas para não detonar seu carro na traseira dos adversários!*

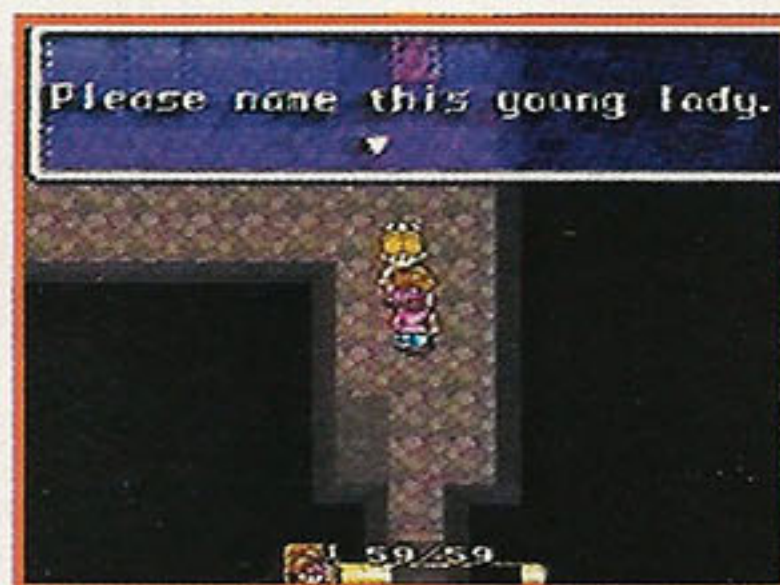
**ENTRE A MILHÃO NAS CURVAS. O CARRO NUNCA DERRAPA**

E aí, curtindo este sensacional RPG? Mana é difícil e longo pacas. Mas é daqueles que a gente não consegue largar. Não é à toa que o cart da Squaresoft ganhou todos os prêmios como o melhor RPG de 93. Na edição 51, você ficou conhecendo o game. Pois bem, chegou a hora de sacar algumas manhas do cart. Descubra quais serão seus principais obstáculos até encontrar suas duas companheiras. Vamos lá!

Saia do Palácio das Águas e desça. Destrua esta planta. Você será transportado para uma grande cilada

Uma faminta tribo de Goblins canibais já tem jantar: você! Será o fim de tudo?

Uma menina chega para resgatá-lo. Comer é demais, mas virar rango dos outros não é das coisas mais agradáveis do mundo, concorda?

A gata tenta fugir. Siga-a até a cidade mais próxima (Pandora). Ela entra no castelo e quer dar uma lição na bruxa. Entre no castelo de Pandora. A mina está quebrando o maior pau com o pai e se manda.

Você se apresenta e ainda tem que dar um nome à sua mais nova amiga e aliada. Use a sua criatividade!

Há duas entradas. Na da direita rola um gato: entre para salvar o game. Entre na da esquerda: é lá que você encontra a sua segunda aliada

A mina não curte a idéia de entrar. Dane-se ela! Entre. Ela ficará esperando do lado de fora, dando um tempo na foresta...

Para liberar a água e apagar o fogo das lavas, entre aqui e mexa na alavanca (caveira). Depois de descer, vasculhe bem até encontrar a corda

Ops! As passagens para o castelo estão bloqueadas. Suba pela escada da direita, livre-se do cara e desfira uma bela espadada na caveira. Uma pedra cairá, fazendo com que você consiga passar e cheguar ao palácio

Para chegar à segunda menina, você precisa pagar 50 moedas e ver um show de mágica. A sapeca tem uma dívida de 50 mil moedas. Mas o carinha resolve deixar barato e diz que 100 GP resolveriam a parada. Estranho, não? Desconfie, mas saia para descolar a grana.

Que enroscada! Mas já que você comprou o ingresso, divirta-se com o show de mágica

Conforme esperado, as tais 100 moedas não passavam de papo furado. Na verdade, é apenas uma dica. Junte a grana e vá atrás de um ancião. Ele dará uma geral na sua espada, tornando-a mais poderosa. O preço: exatas cem moedas de ouro.

O cara é muito engraçado, formado por frutas. Para completar, lança umas abóboras em você. Acabe com ele!

Junte 100 GP e entregue sua espada para este senhor. Ele dá um trato esperto na sua arma. Agora você pode enfrentar o chefão!

Fim do mistério. Depois de destruir o chefão, a segunda menina aparece. Dê um outro nome a ela

Sua trupe está completa. Juntos, os três irão desvendar os mistérios que estão por trás da espada de Mana. Sua próxima tarefa será encontrar um punhado de diamantes. Mas isso fica pra próxima, quando você vai sacar tudo sobre os itens e magias que pintam durante o jogo. Até lá e um forte abraço, Manamaníaco!

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

| MORTAL KOMBAT 2 / Midway | | | |
|---|---|---|---|
| Luta | | 1 ou 2 jogadores | |
| GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO |

***Pois, é! Não dá para tapar o sol com a peneira: Mortal Kombat está de volta, quer queiram ou não. A primeira versão, que surgiu em 1992, é um marco na história do videogame. Mortal Kombat foi o primeiro game que levou às últimas conseqüências a violência, com cenas em que os personagens são decapitados e pulverizados vivos, têm o coração e a coluna arrancados. Sangue encharcando a tela, ao mesmo tempo refletindo e ironizando tudo o que rola de mais grotesco nas histórias em quadrinhos, no cinema e na TV. Houve muita pentelhação e neuras pra cima de Mortal Kombat. Mas o jogo é uma obra-prima, que mesclou luta e terror, com altas pitadas de ironia e tecnologia.***

## ENTENDENDO O BAFAFÁ

Mortal Kombat tornou-se famoso por sua brutalidade e causou o maior bate-boca nos Estados Unidos, entre imprensa, pais e fabricantes de videogames. No dia que o cart saiu para Mega e SNES, imensas filas se formaram nas lojas. A violência e a paixão do público pelo game chamaram a atenção de todo mundo que não dava importância para videogames.

Por outro lado, o jogo causou polêmica entre os próprios gamemaníacos. O cartucho para SNES pintou com gráficos quase perfeitos, mas omitiu o sangue. No game da Sega, o sangue só aparece com código, mas tem pra todo mundo. Foi um bafafá, com todos discutindo qual versão era a melhor.

A questão da violência continua em discussão, mas em MK ela parece uma grande brincadeira. Ou você já viu um cara rasgar alguém ao meio com as mãos? Sub Zero é mais violento que o Lobo Mau de Chapeuzinho Vermelho?

Resultado final: Mortal Kombat chamou a atenção da imprensa e de outros setores da sociedade para o fenômeno dos videogames. E tornou-se o único jogo de luta a conseguir encarar o mito Street Fighter 2.

# VAI COMEÇAR TUDO DE NOVO

Mortal Kombat-maníacos, tudo o que rolou na primeira versão é fichinha perto de Mortal Kombat 2. E olha, é pra dar preocupação no pessoal da Capcom, os criadores do Super Street Fighter 2.

MK 2 usa a tecnologia sonora DCS Sound System, que deixa no chinelo o Q Sound utilizado pela Capcom em Super SF2. Os cenários estão de cair o queixo. E os comandos dos golpes não estão complicados, o que facilita a jogabilidade. Alguns jogadores mais exigentes opinam que Super SF2 é "mais técnico, mais de luta". Mas isso é discutível: é certo que os comandos e seqüências de golpes de MK2 são mais fáceis de executar que os de Super SF2. Em todo o caso, cada um tem sua opinião. Nós da revista gostamos dos dois e os fliperamas já devem estar mais que lotados. Afinal, Mortal Kombat 2 chegou!

*A carnificina está de arrepiar. A mesma violência que rola nos cinemas...*

*Na ponte (The Pit II), a animação ficou muito mais sangrenta*

*...como esse "homem-tocha" do filme O Escondido*

# OS NOVOS CHEFES

Na primeira versão, Goro e Shang Tsung foram massacrados. O ex-chefão Shang ia ser executado por Shao Kahn, vilão mais poderoso. Mas este resolveu dar a ele uma nova chance. Goro, a grande estrela da primeira versão, sumiu de uma vez. Kahn e Kintaro, são agora os novos chefes do jogo. E são de doer. Fiqueesperto antes de tomar um couro deles, OK?

## KINTARO

Kintaro parece resultado do cruzamento entre Goro e um tigre. Desconfia-se que Kintaro seja parente do subchefe de quatro braços de MK. Nem pense em dar rasteiras nele...

*Kintaro é tão grande quanto Goro, mas se defende melhor*

*Kintaro é forte pacas, pois seus golpes tiram muito de sua energia. Além disso, ele tem uma magia pentelha: uma cusparada fulminante*

## SHAO KAHN

Shao é um dos chefes mais terríveis da história dos games de luta. Ele poderia ser zagueiro da seleção uruguaia, pois usa e abusa de ombradas poderosas, que derrubam qualquer figura. Um verdadeiro cavalo! E Shao Kahn é folgadaço: vive resmungando pro adversário. Mas Shao tem uma falha: não consegue pular. Seja rato e mande ver nas magias para acabar com ele.

*Cuidado com o arpão mágico de Shao Kahn, um chefão de origem obscura*

## INCÓGNITAS DE MORTAL KOMBAT 2

**SONYA E KANO APARECEM AMARRADOS. SERÁ QUE HÁ ALGUMA MANEIRA DE LIBERTÁ-LOS?**

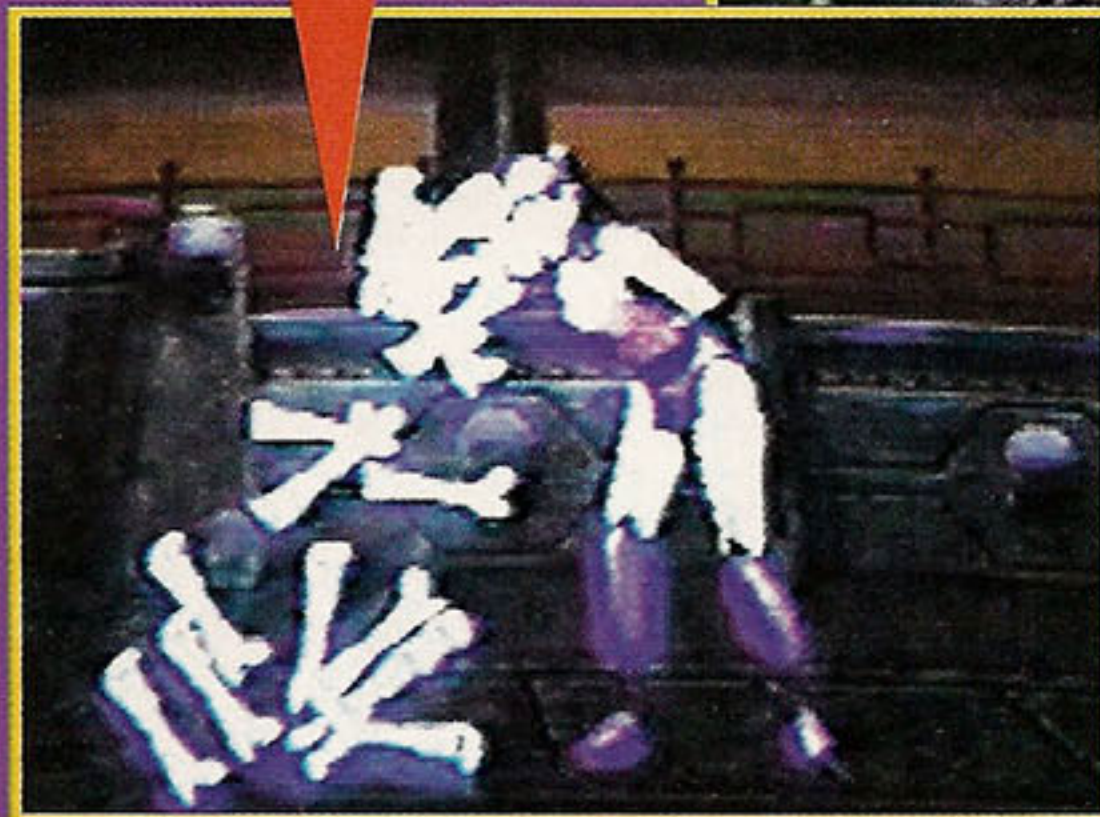
**EXISTE ALGUM JEITO PARA JOGAR COM SONYA E KANO?**

**HÁ REALMENTE GOLPES E PERSONAGENS SECRETOS NO JOGO?**

# NOVOS PERSONAGENS

Mortal Kombat 2 traz sete personagens novos. Dos lutadores manjados, Sonya e Kano sumiram do mapa, ou melhor, não estão à disposição dos jogadores, mas pintam acorrentados em alguns cenários de batalha. Alguns golpes fatais não mudaram na tela, mas os comandos estão diferentes.

A revista gringa Video-games, em sua edição de janeiro de 1994, afirma que cada personagem pode executar cinco a seis golpes secretos e pelo menos dois golpes fatais. É mole? E tem mais: na mesma revista, dois dos caras que produziram Mortal Kombat 2, Ed Boon e John Tobias, disseram que há três personagens escondidos e mais coisas que "não vão ser descobertas em meses". Boa caça, galera!

*Apesar de toda brutalidade explícita, os golpes mortais estão até engraçados de tão exagerados e inovadores que ficaram*

*No cenário das árvores com olhos, nariz e boca, note que de vez em quando pinta um ninja cinza e uma garota com roupa verde. Serão personagens escondidos?*

## REPTILE

É o famoso ninja verde, escondido na primeira versão. Ao contrário de antes, Reptile não tem apenas os poderes de Scorpion e Sub-Zero. Como o seu nome sugere, Reptile possui cabeça de lagarto. Um de seus mortais é demais: de longe, ele estica uma língua enorme para arrancar e engolir a cabeça do adversário.

**GOLPE MORTAL: QUEM SOUBER EXECUTÁ-LO QUE NOS MANDE OS COMANDOS,OK?**

*Invisibility - ↑ , ↑ , ↓ + HP*

*Acid Spit - → , → + HP*

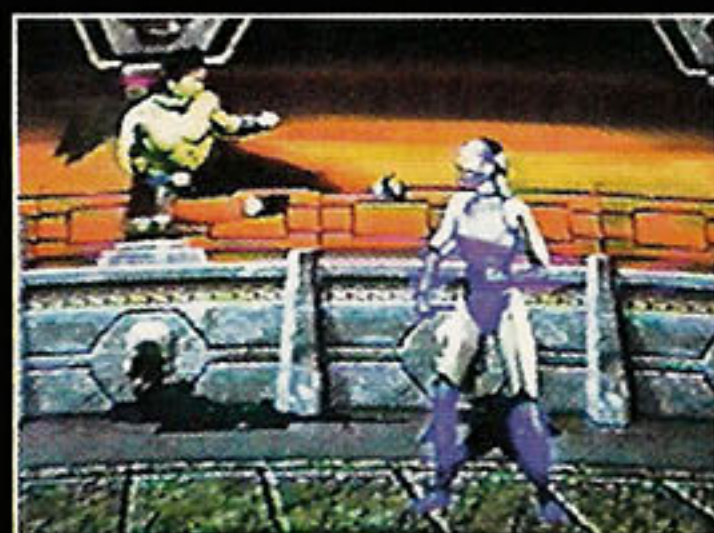
*Energy Ball - ← , ← (HP + LP)*

## LIU KANG

Liu Kang ainda é o mocinho do game, sendo nomeado o grande mestre da disputa. Ele ainda imita Bruce Lee e aprendeu dois golpes novos. Seu novo mortal é animal: ele se transforma no dragão-símbolo de MK e come metade do corpo do pobre adversário.

*Bike Kick - LK por 5 seg*

*Low Fireball - → , → + LP*

*High Fireball - → , → + HP*

*Flying Kick - → , → + HK*

*Golpe Mortal - - 360 graus*

**Ainda não pintou nenhuma notícia sobre o lançamento de MK2 para consoles domésticos**

## KUNG LAO

Kung Lao parece um caubói oriental. Em verdade, ele era um monge Shaolin, mas ainda viaja pelo mundo feito um nômade. Ele dá altas teleportações e usa o chapéu como magia. É bom lutador. Kung é aliado de Liu Kang.

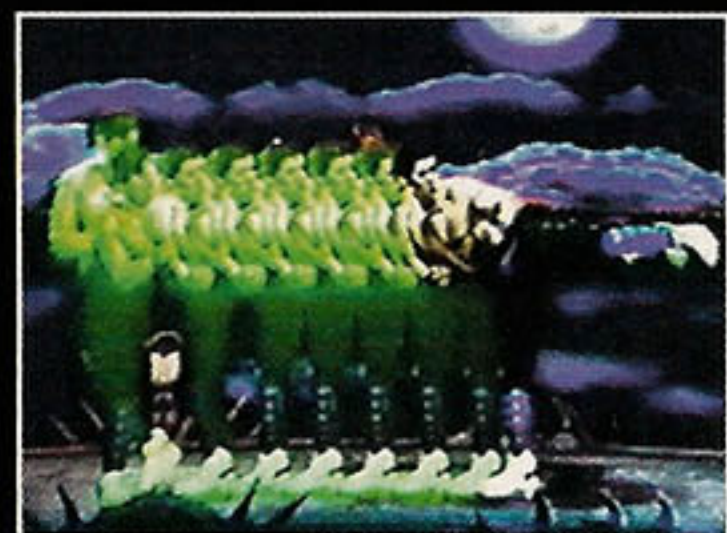
*Spin Shield - ↑ , ↑ + LK*

*Teleport - ↓ , ↑*

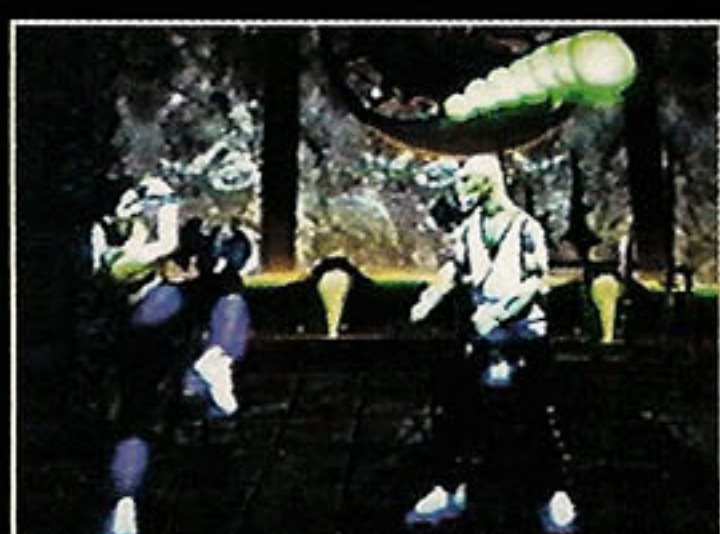
*Hat Toss 1 - ←, → + LP*

*Gancho - ↓ ,+ HP*

# JOHNY CAGE

O exibidão Johny Cage retorna de Hollywood com dois golpes novos: um Fireball com trajetória em curva e um Dragon Punch que não deixa nada a dever para Ryu e Ken. Seu mortal mais manjado pode causar desmaios em pessoas muito sensíveis: Cage pega o adversário e o divide ao meio pela cintura, numa puxada só. Os músculos da vítima ficam pendurados, pingando sangue. Dá-lhe!

*Shadow Kick - ←, → + LK*

*Groin Punch - LP + Block*

*Fireball - ↓, ↘, → + LP*

*High Fireball - ↓, ↙, ← + HP*

*Rising Punch - ←, ↓, ↙ + HP*

*Golpe Mortal - ↓, ↓, →, → + LP*

# SHANG TSUNG

Agora, Shang Tsung aparece enxuto e com os mesmos poderes antigos: lançar crânios em chamas e se transformar em todos os lutadores bonzinhos do jogo. Mas ele ainda não é flor que se cheire: Shao restaurou a juventude e poupou a vida de Shang Tsung após sua derrota na primeira versão. Em troca desta piedade, Shang prometeu atrair guerreiros e aumentar o prestígio do torneio Shao Kahn. Puxa-saco!

*Fireball - ←, ← + HP*

*Fireball Duplo - ←, ←, → + HP*

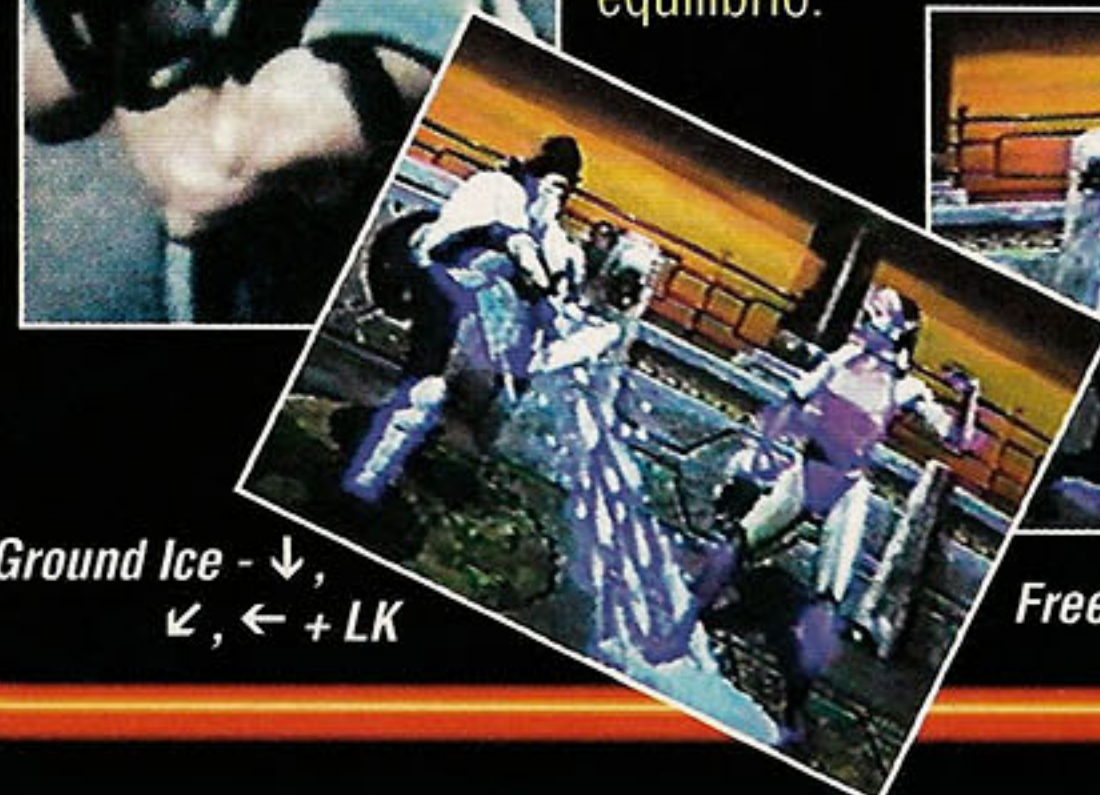
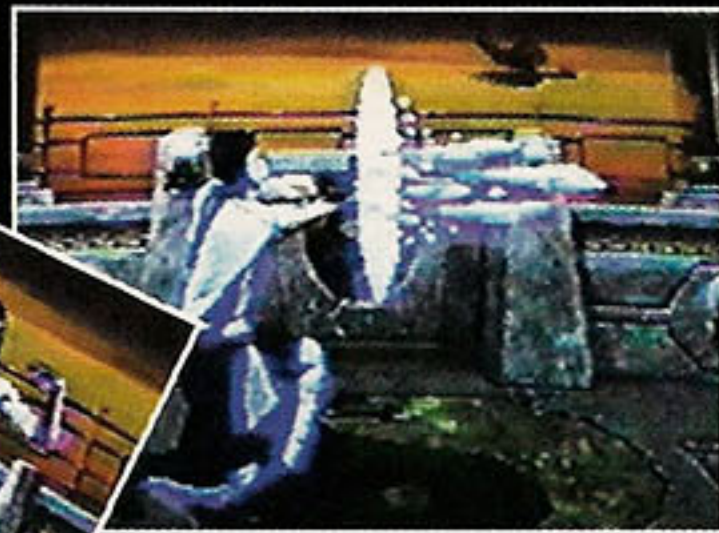
*Fireball Triplo - ←, ←, →, → + HP*

*Metamorfose em Scorpion - Block + ↑, ↑*

*Metamorfose em Baraka - ↓, ↓ + LK*

*Metamorfose em Mileena - HP por 5 s*

# SUB-ZERO

O ninja especialista em gelo está de volta, com os mesmos poderes antigos e mais um novo: um raio que ele atira ao chão para o adversário escorregar e perder o equilíbrio.

*Ground Ice - ↓, ↙, ← + LK*

*Freeze - ↓, ↘, → + LP*

*Slide - ↙ + Block + LP + LK*

## COMANDOS

Saque os códigos dos botões e movimentos do Direcional.

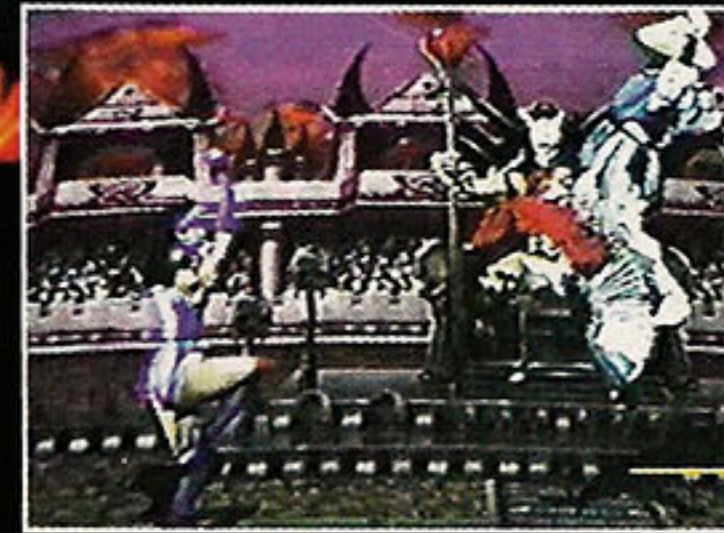
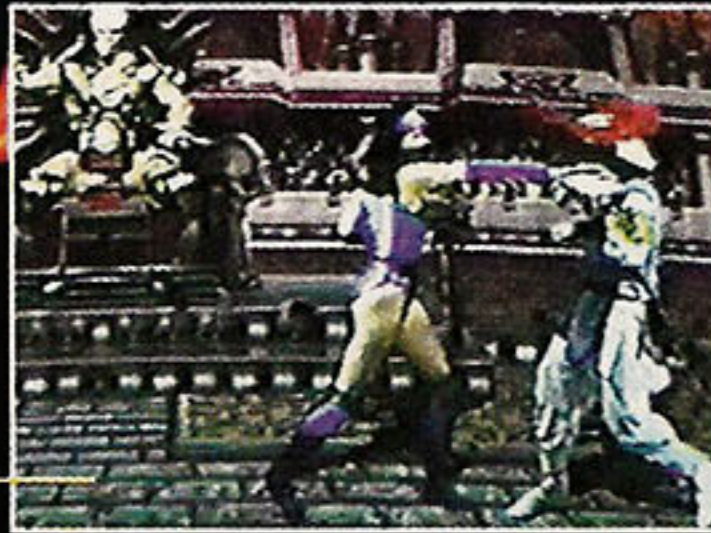
| | |
|---|---|
| **HP (High Punch)** | Soco alto |
| **HK (High Kick)** | Chute alto |
| **LP (Low Punch)** | Soco baixo |
| **LK (Low Kick)** | Chute baixo |
| **Block** | Defesa |
| **360 graus** | Uma volta inteira no Direcional em sentido anti-horário |

*Os comandos desta matéria devem ser executados com o seu personagem à esquerda*

# KITANA

Kitana é uma das duas mulheres que emprestam seu charme a Mortal Kombat 2. Mas ela não veio para brincar. Sua principal arma é um leque. Kitana tem um fatal muito louco: ela sopra dentro da orelha da vítima, inflando-a até explodir.

*Deep Cut - ← + HP*

*Fan Toss - → , → (HP + LP)*

*Fan Wave - ← , ← , ← + HP*

*Air Sweep - ↓ , ↙ , ← + HP*

# JAX

Jax é o primeiro personagem negro da saga MK. É grande e mau com os adversários. Jax recebeu os mesmos treinamentos de Sonya e veio a esta versão para tentar resgatá-la. Seu mortal é brutal: Jax massacra o crânio do inimigo com um golpe com os punhos. Animal!

*Ground Slam - ← , → + HP*

*Wave Punch - ↓ , ↙ , ← + HK*

*Grab and Smack - → , → + LP*

*Throw - → + LP*

*Golpe Mortal - Segure LP , aperte → , → , → e depois solte LP*

# BARAKA

Baraka é um sujeito estranho e com aparência sinistra. Ele usa garras tão longas e afiadas quanto as do Wolverine. E ele é malvado pacas! Seu mortal é simples: Baraka dá um golpe com as garras e decapita o adversário.

*Spark Toss - ↓ , ↙ , ← + HP*

*Shredder - ← , ← , ← + LP*

*Rasteira - ← + LK*

*Deep Cut - ← + HP*

*Golpe mortal - ↑ , ← , ← , ← + HP*

## SCORPION

O velho e bom Scorpion, inimigo mortal de Sub-Zero, continua detonante com seu característico arpão e novos golpes. O mais legal deles é a jogada no ar (Air Throw), ideal para surpreender os espertinhos que insistem em pular em cima de você. No golpe fatal mais manjado, Scorpion ainda cospe fogo no adversário, mas o esqueleto da vítima fica em chamas até explodir, emitindo um grito agonizante de morte. É de arrepiar a espinha de qualquer um!

*Take Down - ↓, ↙, ← + LK*

*Spear - ←, ← + LP*

*Teleport - ↓, ↙, ← + HP*

*Air Throw - Block*

*Golpe mortal - HP várias vezes + ↑, ↑*

## RAIDEN

Raiden, que não é Thor mas também é Rei do Trovão, retorna mais poderoso depois de assumir a forma humana. Novidades: seu torpedo pode ser executado numa altura maior e seu Shock Therapy tira energia pacas!

*Torpedo - ←, ←, →*

*Lightning - ↓, ↘, → + LP*

*Teleport - ↓, ↑*

*Shock Therapy - perto do adversário, HP por 3 seg*

## MILEENA

Mileena é irmã gêmea de Kitana, mas sua técnica de luta é bem diferente. Ela usa dois tridentes (Sai), magias de arrasar e teleportação ofensiva. Seu fatal é o mais maluco: ela engole o adversário e depois cospe apenas os ossos .

*Sai Shot - HP por 2 seg*

*Drop Kick - →, → + LK*

*Throw - → + LP*

*Golpe Mortal - ↓, ↙, ← + HK*

**Em MK 2, ao vencer os outros lutadores no modo Tournament, eles morrem mesmo e não voltam. Portanto, não tem mais o lance de enfrentar duplas**

SE VOCÊ NÃO PARTICIPAR DE UM PROGRAMA ESPACIAL, NÃO DIRIGIR UMA EQUIPE DE FUTEBOL AMERICANO, NÃO DEVORAR ALGUNS DINOSSAUROS, NÃO VOAR DE HELICÓPTERO NEM ENFRENTAR TERRÍVEIS BANDIDOS NO OESTE, COM OS **6 NOVOS CD GAMES DA TEC TOY**, O QUE VOCÊ VAI CONTAR NA VOLTA DAS FÉRIAS ? QUE COMEU PIPOCAS NO SÍTIO DA VOVÓ ?

SEGA CD
SÓ PARA MEGA DRIVE

Agora você pode viajar na Silpheed, a mais avançada nave espacial de todos os tempos, assumir o papel de técnico do jogo mais importante do Futebol Americano (San Francisco vs. Dallas), treinar sua pontaria contra o temível Mad Dog no Velho Oeste, recuperar ovos de dinossauros no Jurassic Park, e visitar as selvas mais perigosas do mundo no helicóptero AH-3 ThunderStrike. Se você acha que tem nervos de aço, experimente essas aventuras. Se não, é melhor correr para o colo da vovó.



TEC TOY

FOX

# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

| FIFA INTERNATIONAL SOCCER/ Electronic Arts | | | |
|---|---|---|---|
| Esporte | 16 Mega | 1 a 32 jogadores | |
| GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO |

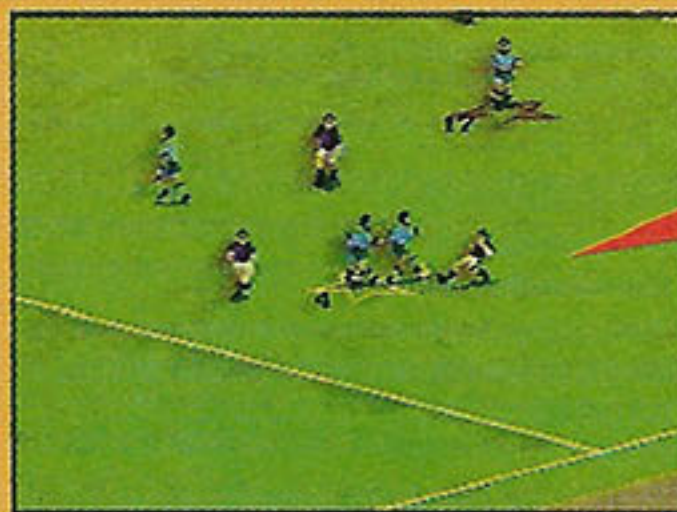
Este ano não tem choro: é o ano do futebol, sem dúvida. A Copa do Mundo dos Estados Unidos está logo aí, em junho, e você, como todo brasileiro, está na fissura de ver a seleção canarinho faturar o tetracampeonato. Então, que tal já ir entrando no clima pra valer? A animalesca softwarehouse Electronic Arts arrasa em FIFA International Soccer, o melhor jogo de futebol já produzido. Perfeito é o melhor adjetivo para este game, rico em detalhes quase reais do futebol dos gramados. Quando você coloca o cartucho no console do Mega, pode enganar qualquer desavisado que esteja passando perto do televisor, pois os gráficos e os sons deste game são absurdamente reais. O cara pode chegar e perguntar o canal em que o jogo está rolando. Duvida?

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

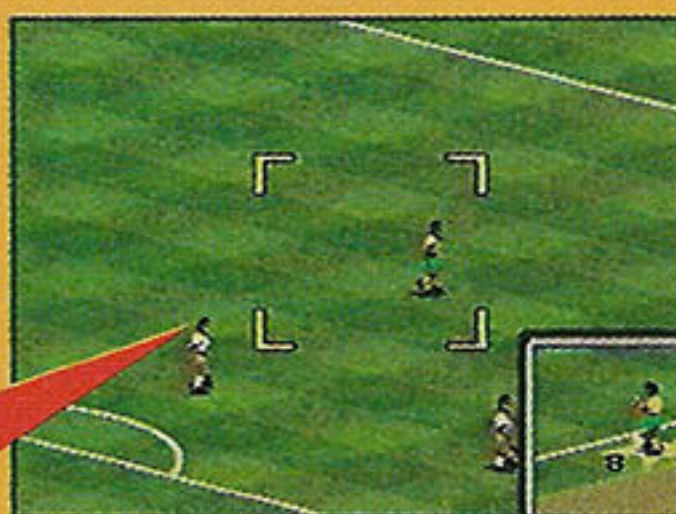
Ilustração eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

A VISÃO DIAGONAL DOS JOGOS DÁ A IMPRESSÃO DE QUE SE ASSISTE A UMA PARTIDA DE VERDADE PELA TV. SÓ FALTA O NARRADOR!

## DOMINANDO A PELOTA

Após lançar a bola, procure sempre dividir as bolas na frente com um jogador com a estrelinha.

O jogador com estrelinha é o que está sob seu comando. Procure sempre deixar um jogador com estrelinha perto da bola

Não fique embaçando com a bola dentro da sua defesa, principalmente na sua grande área. Chutão pra frente!

Tente marcar os jogadores adversários que estão sozinhos em sua área nas cobranças de escanteio

Tanto em laterais, escanteios ou chutes do goleiro com o pé, use o cursor grande para escolher onde mandar a bola

## COMANDOS

**Na saída de bola:**
A, B ou C - chute

**Sem a posse da bola:**
A - dar carrinho/cabeçada
B - mudar a estrela para o jogador mais próximo da bola/jogo de corpo
C - aumentar a velocidade do jogador com a estrela
B + C - dar carrinho

**Com a posse da bola:**
A - passe curto por cima
B - passe curto rasteiro
C - chute forte
Obs.: ao apertar os botões B ou C, quanto mais tempo você demorar a soltar o botão mais forte a bola será disparada

**Com a bola no alto:**
A, B ou C - dar voleio/bicicleta/cabeçada

**Goleiro:**
A - jogar bola com a mão/lançar a bola com os pés
B - jogar a bola com as mãos/lançar a bola com os pés/espalmar ou agarrar a bola (em pênaltis e goleiro Manual)
C - acionar cursor grande

**Tiro de meta, escanteio ou lateral:**
A, B ou C - chute/arremesso

**Pênalti:**
A ou C - chute
B - troca o batedor

**Chute livre:**
A ou B - passe
C - chute a gol

ESCOLHIDO O MODO DE JOGO E OS TIMES, DEFINA QUEM JOGA CONTRA QUEM NA TELA CHOOSE CONTROLER

# GOLEADA de OPÇÕES

FIFA Internacional Soccer tem opções pra dar e vender. Fique de olho nos tópicos.

**HALF TIME** - Toda partida tem dois períodos de jogo. Eles podem durar dois, quatro, seis, oito, dez, vinte ou quarenta e cinco minutos.

**GOAL KEEPERS** - São os goleiros. Aqui você escolhe se vai controlar o seu arqueiro (Manual) ou deixar o serviço para o computador (Computer).

**FOULS** - Você pode jogar as partidas como peladas, sem punição para faltas (None). Ou jogar com cobranças de faltas, mas sem cartões amarelos e vermelhos (Intermediate).

*Para jogar com todas as regras e punições para faltas, coloque a opção Full. Aí, rolam até cartões amarelos e expulsões*

**GAME TYPE** - Na opção Simulation, o rendimento dos jogadores diminui durante a partida. Em Action, a galera nunca se cansa.

**OFF-SIDES** - Para jogar com impedimento, opte por On. Off elimina o impedimento.

*No momento do lançamento, seu jogador mais à frente deve ter, no mínimo, dois jogadores adversários entre ele e o gol para se encontrar em posição legal*

**CLOCK** - Opte entre tempo corrido (Continuous) ou com pausas entre tiros de meta, escanteios, laterais, cobranças de falta e saídas de bola (Out of play).

# BOLA EM JOGO

*Nesta tela, defina se dá pra jogar um jogador contra outro, os dois contra o computador ou você sozinho contra a máquina*

*Antes de começar ou pausando o jogo, pinta uma tela com opções estratégicas bem legais.*

## Team Coverage

Ajusta os limites de atuação dos jogadores de defesa, de meio-de-campo e de ataque no campo.

*Aperte ↑ ou ↓ para selecionar a parte do time e ← ou → para ajustar as zonas de atuação*

## Starting Line up ou Substitutions

Para mudar a escalação da equipe ou substituir jogadores. Na hora de fazer substituições, saque as seguintes características dos atletas: habilidade (Skill), velocidade (Speed), reação (Reaction), controle de bola (Ball ctl), potência de chute (Shot pwr), precisão dos chutes (Shot acc), marcação (Slides), agilidade (Agility), bicicletas (Bicycles), cabeçadas (Headers), resistência (Stamina), passe (Passing) e agressividade (Aggress).

*Para fazer as alterações, coloque o cursor-bola ao lado do jogador que vai sair e aperte A. Aí, leve o cursor até o atleta que vai entrar e aperte A novamente. Pronto!*

## Team Strategy

Adote a estratégia de seu time em campo.

**NONE**: Nenhuma estratégia específica.

**LONG BALL**: Jogar na base de lançamentos e chuveirinhos.

**ALL OUT DEFEND**: Todo mundo na retranca. Ótima para manter resultado.

**ATTACK**: Estilo ofensivo, com o time atacando sempre.

**DEFEND**: Sistema defensivo, muito adotado por Parreira.

**ALL OUT ATTACK**: O time todo na banheira. Tática do desespero.

*Team Formation - Defina a formação dos jogadores que jogam na linha*

## INSTANT REPLAY

Você pode rever um lance recente a qualquer momento

*Dá pra curtir replay tendo como referência um jogador ou um ponto determinado qualquer do campo. Basta usar o direcional. O botão C repete a jogada em velocidade normal, o B congela e avança as imagens e o A retrocede.*

# COPA EM CASA

*Você escolhe os modos de jogo na Game Setup, movendo o direcional para os lados no tópico Play Mode*

**São 48 seleções de países de todos os cantos do mundo. Mais um time especial, o EA All Stars, com os melhores jogadores do cartucho. Dá pra fazer amistosos, Copas, eliminatórias e ligas, jogando sozinho ou com até oito pessoas. Saque só!**

## EXHIBITION –

É o modo em que você joga um simples amistoso, com dois tempos normais. Se houver empate, somam-se dois períodos de prorrogação e um de morte súbita

*Na morte súbita, o jogo acaba quando uma das equipes faz o primeiro gol*

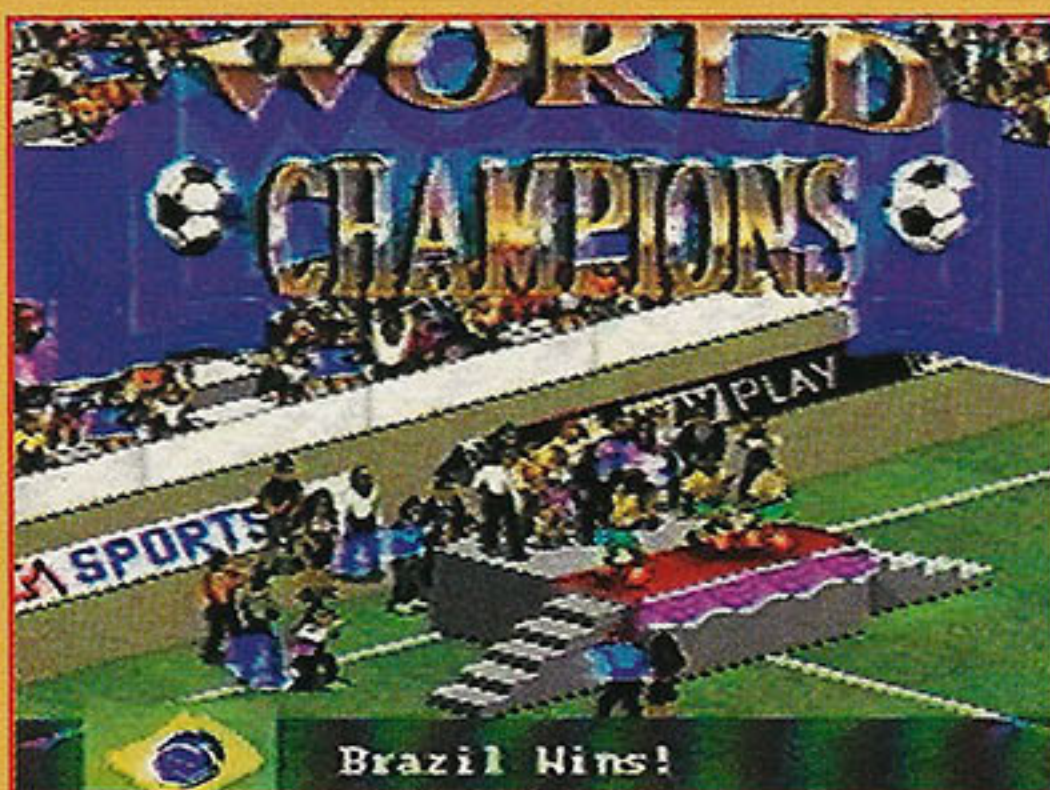
## TOURNAMENT –

É a Copa do Mundo. Podem participar um a oito jogadores e cada participante escolhe uma equipe. De cada grupo, classificam-se os dois mais pontuados para a segunda fase, para onde vão também os quatro melhores terceiros lugares da primeira rodada. No meio da competição, você pode enfrentar seus amigos.

Division Groupings

| Team Name | G | W | L | D | P |
|---|---|---|---|---|---|
| Group A | | | | | |
| 6 Brazil | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 |
| 1 Algeria | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Israel | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Scotland | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Group B | | | | | |
| 2 Argentina | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Japan | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Turkey | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Luxembourg | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Group C | | | | | |
| Denmark | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 |
| N. Ireland | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 |
| Colombia | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Iraq | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |

DPad-Scroll Up or Down

*As seleções dos participantes são agrupadas aleatoriamente com os outros times do computador em seis grupos de quatro times*

*Suba ao podium como campeão do mundo, de preferência levando nossa seleção ao tetra*

## PLAYOFFS –

É parecido com o modo Tournament, mas não tem a primeira fase das seis chaves de quatro times. Quer dizer, no Playoffs perdeu, sai fora! São quatro partidas inclusive a final. Comporta até oito jogadores.

*O modo Playoffs segue o sistema eliminatório de disputa. São dezesseis equipes participantes. Se houver empate, rola prorrogação e morte súbita*

## LEAGUE –

Aqui, oito seleções, incluindo as do computador e as dos participantes, se enfrentam num campeonato de pontos corridos, em que todo mundo se enfrenta em turno e returno. O campeão é quem acumular mais pontos ao final da última rodada.

*No modo League, fique sempre de olho na tabela de pontos. Dá pra jogar até oito pessoas e, como na primeira fase da Copa, vitórias valem dois pontos e empates recebem apenas um*

**TENTE DESCOLAR O ADAPTADOR PARA QUATRO JOYSTICKS E TIRE ALTOS RACHAS COM QUATRO JOGADORES SIMULTANEAMENTE**

## WEATHER

**Escolha o clima para o seu gramado**

### Hot

O jogo rola com sol forte, daqueles de torrar

### Dry

Clima seco, sem sol forte

### Damp

Gramado úmido, pouco escorregadio

### Drenched

Campo totalmente encharcado. Dificulta o domínio da bola

**AS MELHORES SELEÇÕES SÃO ALEMANHA, ITÁLIA, ARGENTINA, BRASIL E HOLANDA, ALÉM DA QUASE INVENCÍVEL EA ALL STARS**

| JURASSIC PARK / Sega | |
|---|---|
| Sega CD | 1 jogador |

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

# JURASSIC PARK

*O filme e o game já emplacaram e só agora chega ao Sega CD, mas vale a pena dar uma conferida. A Sega poderia ter caprichado mais nos gráficos e no desafio, que está meio baba. Nem por isso o game perde o seu encanto. Preparamos um roteiro da hora para você não se atrapalhar durante a exploração do parque. O jogo é um daqueles que testam a sua teimosia. Pode curtir.*

## Chegando à Ilha

A história neste game ficou diferente. Seu helicóptero foi sabotado e você caiu na Ilha Nublar, perto dos portões do Jurassic Park. Esta ilha é uma área de preservacão de dinossauros. Mas depois de uma terrível tempestade todo o sistema de segurança e comunicação foi afetado. A preservação das espécies está acima de tudo. Sua missão é resgatar os ovos de sete espécies( e você também!) num espaço de 12 horas. Bem-vindo a Jurassic Park.

## Armazenando os ovos

Sempre que coletados, os ovos devem ir para a encubadora, senão, vão escurecendo e já era. A encubadora está na segunda porta do Visitor's Center. No painel, passe o cartão na abertura e os ovos vão para o lugar certo na maior.

## MISSÃO, ITENS E ARMAS

**Você deve percorrer o parque todo, inclusive a ala principal, o Visitor's Center. Procure encontrar muitos itens e armas e, dica esperta: salve o jogo, antes de prosseguir. Só depois de se equipar é que você estará preparado para enfrentar as feras. Vários itens só são usados uma única vez. Conheça alguns.**

- **PEDRAS** - Fecham caminhos/ espantam bichos/ causam desabamentos
- **GASOLINA** - Combustível para o bote
- **INJEÇÃO** - Cura animal doente
- **CHAVE TURQUESA** -Conserta vazamento/ abre bueiro
- **PÉ-DE-CABRA**- Abre caixas
- **ALICATE CINZA** - Abre caixa com munição/ corta fios/ abre saída de bueiro
- **ALICATE VERMELHO**- Corta fitas
- **ALICATE AZUL** - Abre entradas
- **NIGHT VISION** - Visão no escuro. Use na jaula do velociraptor
- **CARTÃO BRANCO** - Abre qualquer porta
- **CARTÕES VERMELHO E AZUL**- Abrem as portas uma só vez
- **ARMA TRANQÜILIZANTE** - Faz animal dormir
- **STUNNER** - Arma que dá choques

*A stunner está na porta do que restou do seu helicóptero*

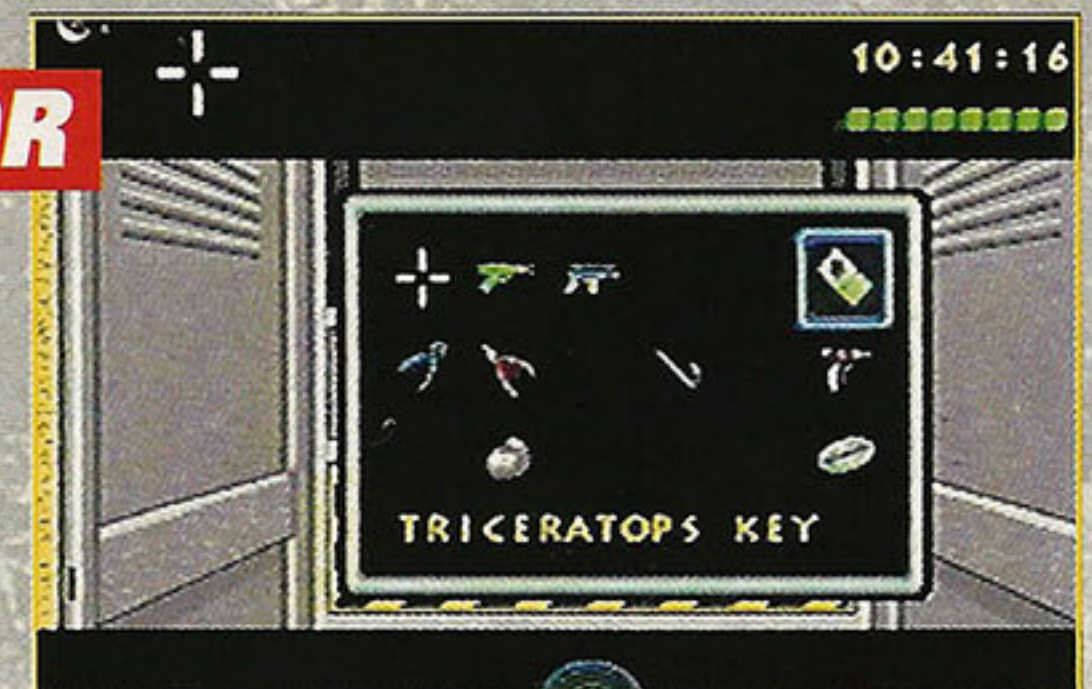
*Próximo à área do T.Rex, no porta-malas do carro tombado, você encontra o alicate azul*

*Já com o pé-de-cabra, abra esta caixa e pegue o cartão branco*

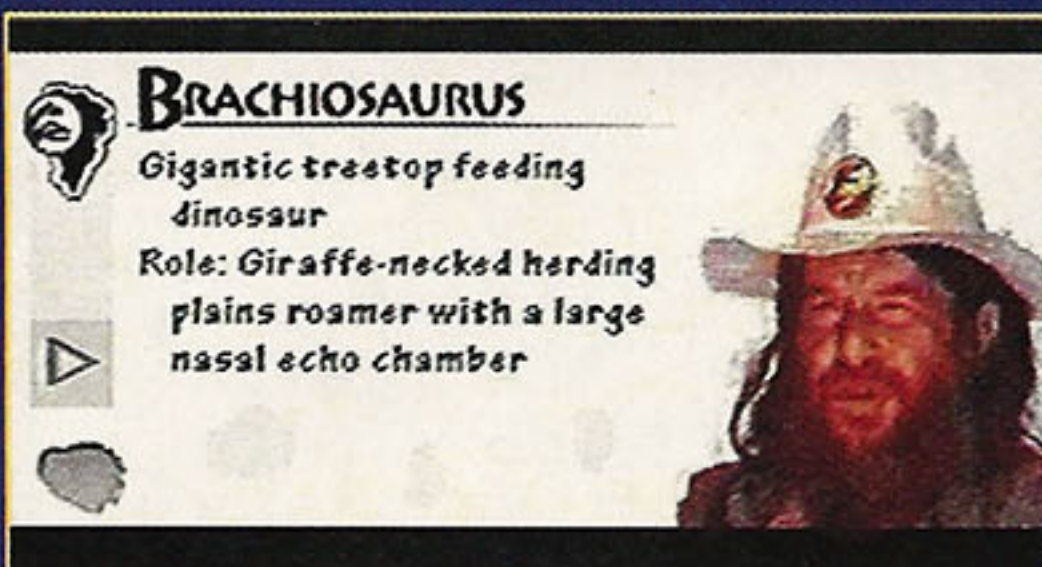
*Cada espécie tem o número de ovos indicado. Os vivos, salvos e os mortos*

## USANDO O CURSOR

*Este game mostra uma visão sempre em 360 graus. Seu aliado é o cursor. Fique por dentro.*

| | |
|---|---|
| CRUZETA | Aparece durante sua caminhada |
| MÃO | Indica o que você deve pegar |
| LUPA | Mostra onde você deve olhar com atenção |

*Vasculhe tudo, assim seu menu ficará completo*

**EXPLORE TAMBÉM A CASA DE ELETRICIDADE. VOCÊ PRECISARÁ FAZER ALGUNS REPAROS NELA**

Os CD's que você encontra pelo caminho servem para dar informações sobre os animais e seu modo de vida. Foi uma sacada legal da Sega, que deu um toque educativo ao game. Só que os textos são em inglês, mas mesmo assim, ouça as mensagens passo a passo. É isso mesmo, pegada por pegada.

As informações são sobre o modo de vida das espécies. Ouça as pegadinhas

## VISITOR'S CENTER

### Primeira porta

Lá, você encontrará o computador que dá mensagens e é onde você pode salvar seu game

### Segunda porta

Nesta sala está a encubadora. Há um quadro com uma cruz vermelha que serve para recarregar sua energia. Fuce no armário e você encontrará armas e a munição. Lembre-se: somente de posse dos cartões você poderá fazer isso.

### Terceira porta

Encontre outra arma no armário e na parte de baixo, pegue o night vision. Computadores mostram telas com visão do parque. Muito legal.

Ainda na parte superior, abra a caixa maior que está no corredor. Abra com o alicate vermelho e encontre um radar

## UM PASSEIO NO PARQUE

Não esqueça que seu objetivo é recolher armas e itens e depois coletar os ovos. Então faça o seguinte: depois de dar altos rolês por todas as entradinhas e cavernas e recolher tudo que pintar, volte e só aí comece a recolher os ovos e corra para a encubadora. Os animais que surgirem você detona com as armas que possui, especialmente o tranqüilizante.

## ENFRENTE OS BICHOS

### Braquiossauros

Ouça as informações do CD antes de pegar os ovos. Quando o locutor termina a narrativa, ouve-se um barulho de cerca sendo quebrada e o ninho pinta numa boa para você.

Em seu primeiro passeio, não adianta querer entrar no viveiro deles. Volte depois com o CD

### Velociraptor

Mais conhecido como Raptor, este é superfera. Mora em cavernas escuras e você precisa do night vision para explorar seu habitat. Seja rápido e já entre armado na caverna. Ele surge de repente.

Entre na caverna, utilizando as pedras para causar um desmoronamento e abrir passagem

### Triceratops

Estes animais não atacam. Mas o filhote está longe da mãe. Vá até a árvore, pegue um galho, retorne e coloque perto dele. Há uma fêmea doente. Encontre o remédio no jipe e salve a grandalhona.

Dê uma buzinada e espere o animal bater no carro. São três buzinadas para abrir fendas que liberam o remédio, um CD e o pé-de-cabra

### Tiranossauro Rex

O mais temido e difícil de ser enfrentado. Você se habilita? Use o cartão na plaqueta ao lado da jaula. Uma mensagem vai lhe dizer que a grade se abrirá em 30 segundos.

Dá medo mesmo! Experimente atirar na cara do bicho. Ele tem um ponto fraco

**COMANDOS**
B Entra e sai do menu · Direcional Escolhe item no menu
A Andar · C Pega/usa itens · Pause/Start Mostra ovos

NADA DE SANGUE. AO SER DEVORADO, A TELA FICA PRETA E PINTA UM SOM DE OSSINHOS QUEBRADOS E OUTRAS COISAS DO TIPO

# ROBOCOP 3

*Esta versão de Robocop 3 é a mesma do Super NES, lançada em 1992 (velha pacas!). Hoje, este game foi totalmente ultrapassado pelo novo Robocop vs. Terminator. Seu Robocop continua muito vulnerável, meio bundão mesmo! Qualquer queda muito grande ou rajada de balas já faz o policial metálico tombar. Jogo fraquinho que pode fazer a cabeça dos fãs do herói. Confira!*

## Meio pentelhinho

Você possui poucas vidas, poucos Continues e um herói não muito resistente. E, ao mudar de fase, perde todas as armas, menos a pistola. O que salva você são os itens flutuantes, que dão armas animais para detonar os criminosos do jogo. Saque algumas manhas.

Na fase 1, guarde o laser para detonar os inimigos que saem do caminhão

Fique do lado do robô ED-209, que arrasa inimigos. Após detonar os bandidos, pegue o item de energia

| ITENS |
|---|
| **P** - Dá uma arma especial |
| **E** - Aumenta sua energia |
| **PENTE** - Dá mais munição |
| **+** - Vale mais pontos |

| COMANDOS |
|---|
| **A** - Trocar de arma |
| **B** - Atirar |
| **C** - Pular |

*A onda de duendes e magos e chegou aos games. Wiz 'n' Liz é um jogo divertido em que um mago do tamanho de uma melancia tem de libertar os coelhinhos que habitam o planeta Pum (que nome feio, hein?). Eles foram seqüestrados pelo girassol maligno Freaky Flower – o chefão final do jogo. Apesar de meio infantil, o cart tem bons gráficos e é muito rápido: você precisa ficar esperto para nenhum item passar batido. Jogar em dupla é divertido pacas. Com a tela dividida, dispute uma corrida pra ver quem pega os itens primeiro. Debulhamos até o final, mas mostramos só o que interessa, inclusive o único chefão. Divirta-se!*

Assim que pegar todos os itens ou completar as letras do seu nome, procure a porta de saída da fase

Nesta tela, escolha qual fase você quer jogar. Todas têm itens diferentes. Confira o que pegar no início

Jogando em duas pessoas, a diversão fica ainda maior: corra para pegar as letras antes de seu colega!

Chefão – o segundo ataque de Freaky Flower é mais forte: mude de lado e não pare de detonar seu rosto!

### ALADDIN

**Pule de fase -** Na tela de apresentação, escolha a opção "Press Start" e vá para o jogo. Durante a partida, aperte Start para pausar a parada. Daí, aperte A, B, B, A, A, B, B e A. Se a manha funcionar, você ouvirá um som. A tela se apaga e, surpresa: você pula direto para o início da próxima fase. Essa barbada pode ser feita quando você bem entender. Agora não tem desculpa para não zerar este jogo maravilhoso!

### MIG 29

**Password para todas as missões -** Que tal um código pra lá de esperto pra você escolher qualquer missão neste supersimulador? Curtiu? Então, vamos a ela. Digite WEXBJOISGIITES na parte de baixo da tela e as missões vão pintar só pra você. O único trampo é escolher a missão que você quer encarar e mandar ver!

### CD ECCO THE DOLPHIN

**Debug Mode -** Radicalize no game do golfinho ecológico. Em uma fase qualquer, faça um "U" com Ecco (aquela manobra esperta em que o golfinho faz uma volta completa). Quando a carinha do meigo golfinho estiver olhando pra você, aperte Start e mande ver o seguinte código: →, B, C, B, C, ↓, C e ↑. Chazan! Você irá direto para um fenomenal Debug Mode. Daí é só configurar o game do jeito que quiser. Dá pra escolher fases, conseguir vidas infinitas e muito, muito mais. Afinal, Debug é issso aí!

***Blades of Vengeance** tem a detonação dos games de ação e o mistério de um RPG, com suas passagens secretas e itens. Você encara um número ilimitado de goblins, demônios e bichos. Mas a ação do game é muito repetitiva, os cenários estão muito parecidos e enfrentar sempre os mesmos bichos pode se tornar sacal.*

Ilustração Eletrônica Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

## SÓ DUAS VIDAS

O esquema do cart é simples. Após escolher entre os três personagens, você deve recolher itens ao longo da fase para aumentar o poder de sua arma ou comprar outros itens e armas no "shopping". Como você só tem duas vidas, duas porradinhas dos bichos são suficientes para levar você de volta ao início da fase. Por isso, fique de olho no marcador de energia, à esquerda da tela. Não deixe, também, de fuçar todos os cantos: pule nas paredes dos becos sem saída, pois nesses lugares quase sempre há salas secretas, cheias de itens e power-ups.

## ITENS

- Power-up da sua arma
- Energia
- Invisibilidade
- Campo de força
- Escudo de proteção
- Poção de gás
- Armadura
- Tira a força do inimigo forte
- Vida extra

## ESCOLHA SEU PERSONAGEM

***No modo dois jogadores, é melhor um dos dois jogadores ficar com o Mago: ele é bom para proteger a retaguarda com tiros longos.***

### GUERREIRO

É o mais forte. Detona os inimigos com um machado

### DAMA

Tem poder de combate médio

### MAGO

É fraco, mas dá tiros de longa distância

## FASE 1

Caia no buraco da primeira ponte para encontrar itens.

*A curiosidade compensa: vá até o canto e dê uma espadada na parede. Um bauzão vai aparecer!*

*Essa lava não queima: caia no buraco no final e entre numa sala secreta cheia de itens*

*Chefão – Pule a lava para fugir dele. Quando os fogos pularem na lava, mude de lado e detone-os. Ataque o chefão e repita tudo*

## FASE 2

Compre toda a energia que puder para enfrentar o chefão.

*Nesta descida, detone os morcegos rapidinho para não ser atingido pela pedra rolante*

*Este é um baú falso: não há nenhum item, apenas uma aranha superchata*

*Chefão – Fique nos cantos e detone-o quando ele ficar branco. Não pare de andar no final: ele atacará como um louco*

## FASE 3

Nesta fase você deve procurar a porta da cidade perdida.

*Este inimigo é animal! Urra como um urso e é difícil de detonar. Dê porrada sem parar!*

*Chefão – Cole na cabeça enquanto ela tiver formato de luz. Quando virar um rosto, bata, bata e depois fuja!*

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| PAUSE | Seleciona item/arma |
| A | Ativa escolha do Pause |
| B | Tiro/Espadada |
| C | Pulo |
| ↓ | Defesa |

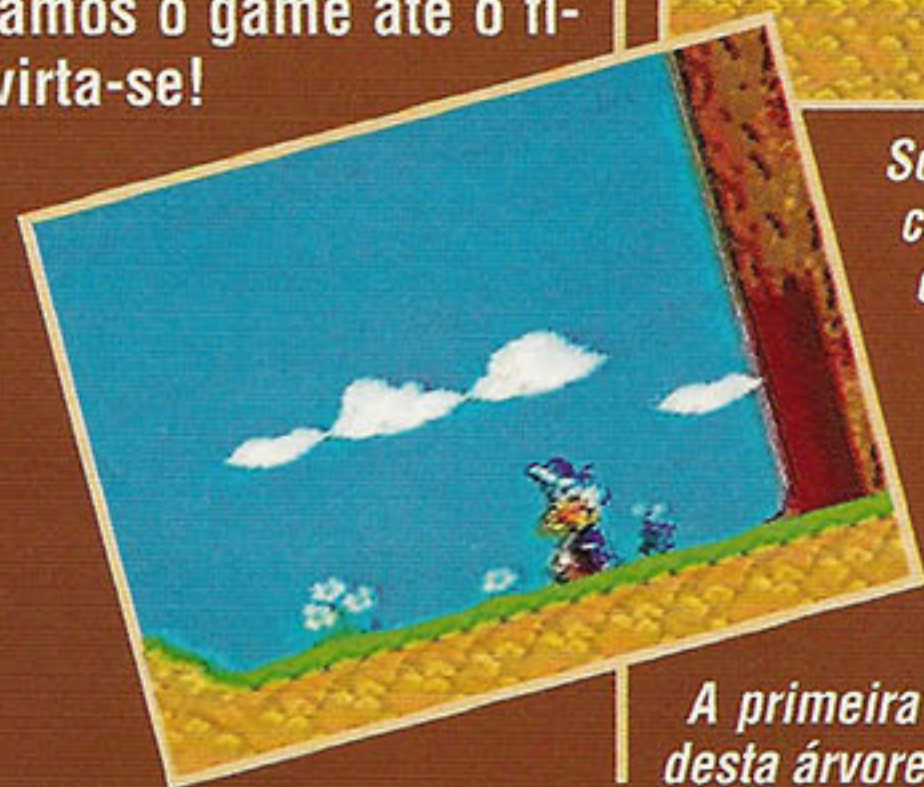
**PULE NAS PAREDES PARA ENCONTRAR PASSAGENS SECRETAS. ELAS PINTAM ATÉ O FIM DO JOGO**

# ASTERIX AND THE SECRET MISSION

Ilustração Eletrônica: Tadeu C. Pereira/AÇÃO GAMES

*O game dos simpáticos gauleses está muito legal. E dá pra ficar um bom tempo na frente da telinha detonando os soldados romanos. O desafio não é lá essas coisas e o som ficou um pouco enjoadinho. Mas nada disso atrapalha sua diversão. Nem sempre um jogo com chefões cabeludos é que faz a cabeça da moçada. Tente algo diferente.*

## A POÇÃO DE PANORAMIX

Como nas histórias em quadrinhos, Asterix e Obelix vivem numa aldeia que é o último reduto da resistência aos ataques inimigos. O problema é que a famosa poção, que dá superforça a nossos heróis, está no fim. Para encher o estoque da vila, Panoramix, o inventor da poção, precisa de seis plantinhas especiais. Asterix e Obelix devem percorrer a Gália em busca destas ervas. São seis fases cabeludas, que você só termina quando encontra a planta. Debulhamos o game até o final. Divirta-se!

## NOS ARREDORES DO VILAREJO

*Os potes escondem itens. Dentro deste na nuvem, há uma vidinha. Encontre outra logo após*

*Soque estes blocos até encontrar a letra A. Este bloco vai encurralar o soldado para você eliminá-lo. Ele vai presenteá-lo com um mapa para que você saia da fase*

*A primeira plantinha está ao lado desta árvore, à direita*

## O RIO GAULÊS

*Siga pulando, desviando dos peixes e socando os soldados*

*Cuidado com os corvos que soltam pedras enormes*

*Pule de bloquinho em bloquinho para descer esta cachoeira na boa. Muito cuidado para não sacanear Asterix!*

*A segunda planta está no cantinho lá embaixo. A saída fica ao lado da erva*

## CAVERNA ASSOMBRADA

*Asterix destrói esta caveira só com socos. Não a deixe grudar em você*

*A planta está embaixo da água e você não pode mergulhar*

*Pule para a pedra cair e suba nela. Chute a caveira, pegue o pote vermelho e volte para a água*

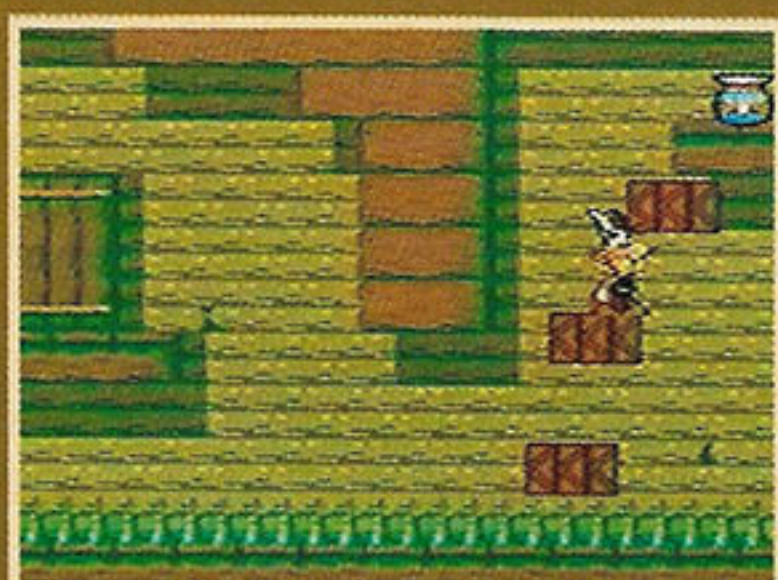
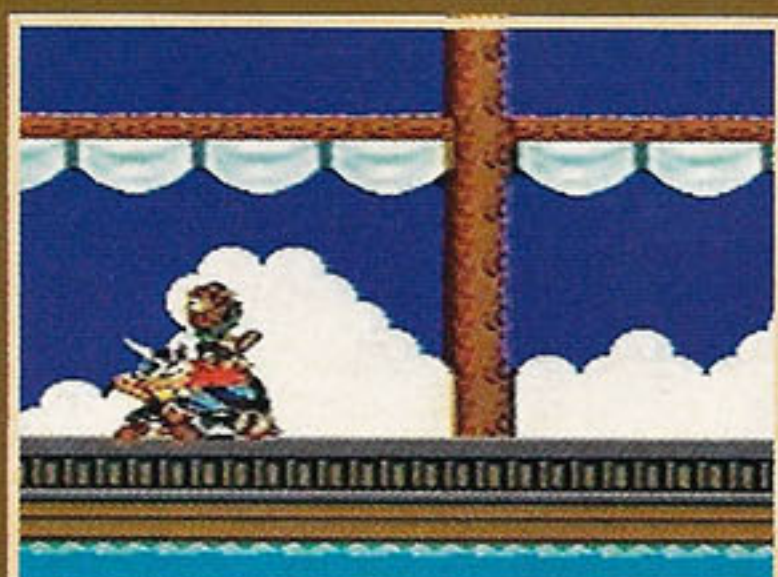
*Jogue o fogo para a água evaporar. A plantinha estára dando aquela sopa*

**CADA PERSONAGEM TEM SUA FASE DE BÔNUS. QUEM PROCURA , ACHA!**

# NAVIOS ABANDONADOS

*Você pode pular de um navio para outro, mas não consegue pular estas caixas. Volte ao primeiro navio*

*Suba no mastro e pegue carona com o pelicano que vai deixar Asterix em cima das caixas do segundo navio*

*O porão do navio está cheio de fantasmas que não morrem. Há uma vida no canto esquerdo ao lado da fonte*

*Antes de chegar à planta, use as plataformas para passar pelos espinhos*

*CHEFE - São dois piratas que giram e parecem pinos. Espere-o subir e desvie. Depois, fique bem no meio da metade esquerda da tela. Conte dois segundos e vá para o cantinho e soque. Mas somente quando virar gente*

# MUITA NEVE

## ACUMULE 9 VIDAS

*Entre uma árvore e a montanha rosa, há uma vidinha dando sopa. Volte a tela e repita até chegar a nove*

*Não adianta. Asterix não conseguirá quebrar estes blocos de gelo sem a poção para derretê-lo*

*Faça a fase por cima para pegar o pote vermelho. Depois é só voltar para os blocos de gelo*

*A seta desta pedra só acende se antes você pegar a letra "A" e empurrá-la para o canto esquerdo*

*Na etapa de gelo, vá pulando no escuro até pintar a quinta plantinha para a poção. Sorte será bem-vinda*

# OS TEMPLOS ESPELHADOS

*Esta estátua azul escura está impedindo sua passagem. Suba na porta acima dela*

*Asterix vai sair neste lugar: o mesmo salão, mas ao contrário! Os comandos Direcional também se invertem*

*Fique xeretando até encontrar a poção que faz dimunir inimigos*

*Volte e use na estátua que está em seu caminho. Que bonitinha!*

*A última planta está separada de você por está pilastra. Achar a saída é o desafio que lançamos pra você*

**QUE BARBADA! OS CONTINUES SÃO INFINITOS**

**ASTERIX AND THE SECRET MISSION/Sega**

Aventura — 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

## AS FASES DE OBELIX

Com o gorducho Obelix, você realiza as mesmas fases de Asterix. Mas três são diferentes. Saque só.

**FLORESTA** - Explore a valer o subterrâneo e depois volte para cima. Entre e saia das árvores para encontrar romanos e itens.

**MAR** - Obelix pode andar embaixo d'água. Para sair do mar, a manha é encostar sua cabeça lá no alto, onde está a ferrugem do navio. Vasculhe tudo.

**DESERTO** - Surpresas aguardam o gordão. Vai pintar um chefe egípcio que vira fogo. Encare-o quando virar gente.

MASTER

## COMANDOS

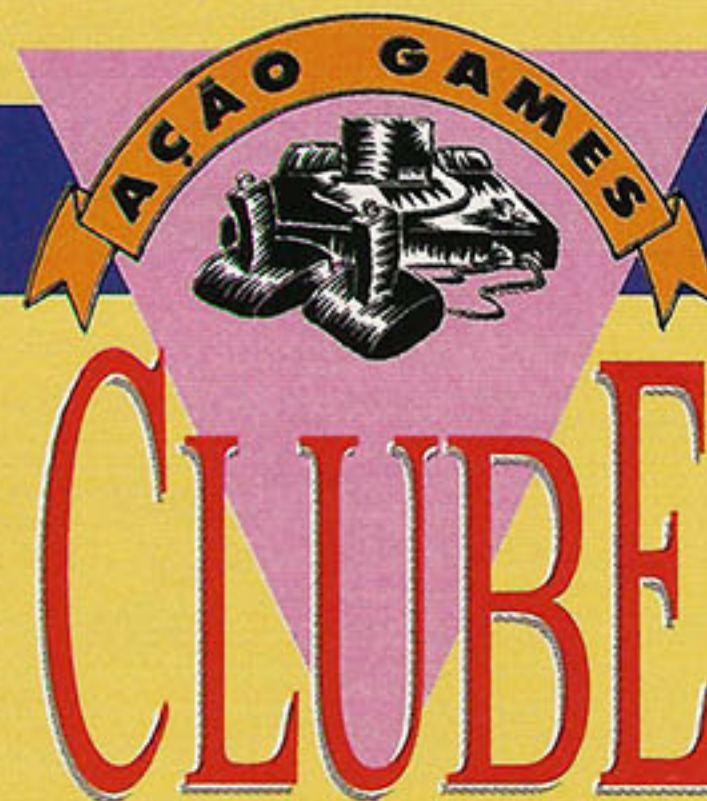
| OBELIX | |
|---|---|
| Botão 1 apertado no meio do salto | Bundada |
| Botão 2 | Dá cabeçadas |
| Botão 2 apertado rapidamente | Nadar |
| **ASTERIX** | |
| Botão 1 apertado | Corre |
| Botão 1 no meio do salto | Socos para baixo |
| Botão 2 | Salto |
| Botão 2 apertado várias vezes | Salto duplo |

## ITENS

*Eles ficam guardados em potes. Fique ligado*

| Item | Efeito |
|---|---|
| Mapa | Sai da fase |
| Asinha | Vida |
| Ossos e moedas | Pontos |
| Chifre | Completa energia |
| Poções | Enfrentam inimigos |
| Coração grande | Dá um coração pequeno no marcador |

## VENDO

- Edição 28 da Revista Ação Games. Luciano O. Borges. R. Gomes de Melo, 149, CEP 03951-070, São Paulo, SP.
- SNES. Márcio Y. Matsumoto, tel.:(011) 842-6275, São Paulo, SP.
- SNES. Tarcísio Gomes Jr, tel.:(011) 960-3899, São Paulo, SP.
- SNES. Robson Toy. Av.Paes de Barros, 1252, CEP 03114-000, S. Paulo, SP.
- SNES. Leonardo N. Moura, tel.:(065) 435-1240, Tesouro, MT.
- SNES. Eli S. Almeida, tel.:(011) 512-5818 (recado), São Paulo, SP.
- SNES. Christiano M. B. Santos, tel.: (011) 844-1798, São Paulo, SP.
- Mega Drive. Alberto Bogéa, tel.:(032) 212-3495, Juiz de Fora, MG.
- Mega e Master. Photyus F. Athayde, tel.:(011) 723-2462, Barueri, SP.
- Master. Renato Luposelli Morato, tel.: (011) 815-8223, São Paulo, SP.
- Master System II. Jim K. Inoue, tel.: (011) 725-2156, São Paulo, SP.
- Master System III. Rodrigo Scanavachi, tel.:(0192) 61- 4380, Mogi-Guaçu, SP.
- Master System II. Marcelo J. Oliveira, tel.:(011) 703-6076, São Paulo, SP.
- Master System. Alessandro Padial,tel.: (011) 219-3975, São Paulo, SP.
- Game Gear. Ricardo Daniellski, tel.: (0473) 23-8211, Blumenau, SC.
- Phantom System. Leonardo P. Deschamps, tel.:(0473) 44-3073, Itajaí, SC.
- Phantom. Alessandro K. Cardoso, tel.:(041) 243-2549, Curitiba, PR.
- Dynavision II. Diogo C.Kristosschek, tel.:(021) 234-7465, Rio de Janeiro, RJ.
- Dynavision III. Francisco Torres Soares, tel.:(041) 256-8186, Curitiba,PR.
- Turbo Game. Maurício A.Grando Jr., tel.:(0495) 22-1554, Herval D'Oeste, SC.
- Nintendo americano. Fábio Henrique de O. Zanoni, tel.:(011) 216-8020, São Paulo, SP.
- Game Genie para Nintendo. Ricardo ou Adolfo, tels.:(011) 947-3714/202-3125, São Paulo, SP.
- Cartuchos de SNES. Bruno C. I.Pereira, tel.:(027) 229-0654, Vila Velha, ES.
- Cartuchos de SNES. José Henrique de O. Guedes, tel.:(011) 532-0522, São Paulo, SP.
- Cartuchos de Mega. Raphael Carrozo, tel.:(011) 571-4065, São Paulo, SP.
- O cartucho Desert Strike, do Mega Drive. Guilherme V.F. Enfeladt. R. Messina, 600 Bl Trindade apto 202, CEP13207-480, Jundiaí, SP.
- Cartuchos de Mega Drive. Alfeu Leandro Jr.,tel.:(011) 467-1318, Ferraz de Vasconcelos, SP.
- O cartucho Super Mônaco GP, do Mega Drive. Mauro F. Leme, tel.:(041) 243-6218, Curitiba, PR.
- Cartuchos de Master System. Anderson Almeida, tel.:(011) 951-3291, São Paulo, SP.
- Cartuchos de Nintendo americano. Márcio M. Rozário, tel.:(021) 356-3631, Rio de Janeiro, RJ.
- Cartuchos de Nintendo americano. Kenji E. Nagafchi, tel.:(011) 259-7168(recado), São Paulo, SP.
- Cartuchos de Nintendo. Henrique B. Cardoso, tel.:(021) 390-6849, Rio de Janeiro, RJ.

## TROCO

- Máquina de xerox 2600 por Sega CD e SNES. Marcelo ou Eduardo, tels:(011) 950-6128/950-8257, São Paulo, SP.
- Mega Drive por SNES. Manoel S. Pinheiro. R.Tereza de Azevedo, 332, Farol, CEP 57050-570, Maceió, AL.
- Mega por SNES. Arthur Santos Filho, tel.:(0243) 22-1319, Barra Mansa, RJ.
- Mega Drive por SNES. Altair A. Silva, tel.:(011) 704-1940, São Paulo, SP.
- SNES por Mega Drive. Milena ou Renato, tel.:(011) 959-1613, São Paulo, SP.
- Dynavision III por Master System III. Alyson Lima, tel.:(083) 341-2119, Campina Grande, PB.
- Turbo Game por Master System. Trav. Alves de Almeida, 701, c/7, CEP 03378-010, São Paulo, SP.
- O cartucho Mortal Kombat, do Mega por outro de meu interesse. Miguel Luiz Piva, tel.:(0192) 74-1827, Paulínia, SP.
- Cartuchos Sonic 2 e Populous, do Mega Drive por outros de meu interesse. Marcos André T. Aquino, tel.:(0138) 41-1908, Iguape, SP.
- Cartucho Sonic 1, do Mega Drive por outro de meu interesse. Roberto de Oliveira, tel.:(062) 251-2779, Goiânia, GO.
- Cartuchos Super Star Wars e Power Moves, do SNES por outros de meu interesse. Ricardo Antônio Cardoso, tel.: (0446) 42-2421, Guaíra, PR.
- Cartucho Magic Sword, do SNES por outro de meu interesse. Allisson E. M.Souto, tel.:(011) 919-9597, São Paulo, SP.
- Cartuchos de Nintendo americano por outros de meu interesse. Adriano A. Carrico, tel.:(011) 710-1381, Sto. André, SP.
- Cartucho Yo! Noid, do Nintendo por Street Fighter 3. Renato Soares de Araújo. Av. José da Silva, Lt.14, Qd.04, Cidade da Rocha, CEP 25570-000, São João do Meriti, RJ.
- Cartuchos de Master por outros de meu interesse. Rodrigo Bezerra Donsley, tel.:(081) 228-5625, Madalena, PE.

## COMPRO

- As edições 13 e 14 da Revista Ação Games. Diego L. A. Bernert, tel.:(041) 256-9789, Curitiba, PR.
- As edições 01à 20 , 22 à 25 e 28 à 33 da Revista Ação Games. André L. Cerveira, tel.:(011) 869-5593, São Paulo, SP.
- As edições 24 e 26 da Revista Ação Games. João Carlos Neves, tel.:(091) 223-4566, Belém, PA.
- A edição especial 9-E Super Mapas Mega Man.Wagner S.Cardoso, tel.:(011) 511- 4855, São Paulo, SP.
- Computador usado. Renato A.Camilo, tel.:(011) 947-3860, São Paulo, SP.
- Master System. Cláudio A. Silva, tel.:(0473) 23-8683, Blumenau, SC.
- Master System ou Nintendo. Samuel Assunção Silva, tel.:(035) 864-1435, Perdões, MG.
- Cartuchos usados de Mega Drive. Claudinei A. dos Santos, tel.:(011) 572-3055, São Paulo, SP.
- Cartuchos usados de Nintendo. Leandro Frezza. Av. Júlio de Castilhos, 3240 apto 22, São Pelegrino, CEP 95010-002, Caxias do Sul, RS.

***PARA ANUNCIAR** Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: **Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.***

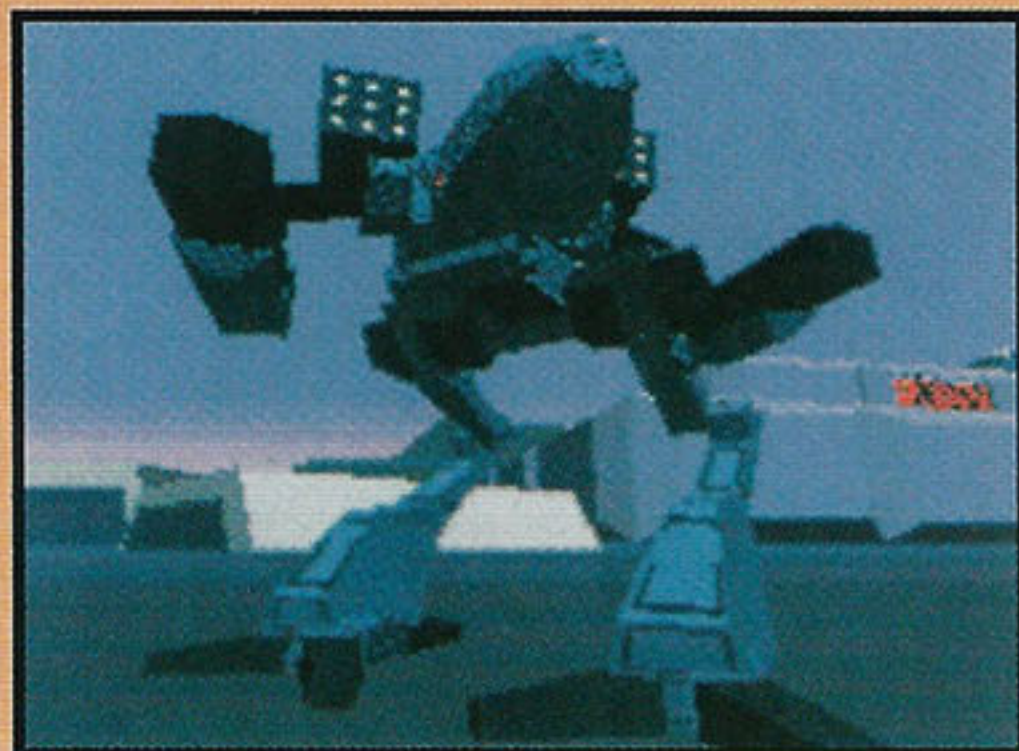
ROMAGNOLI

**89,7 São Paulo**

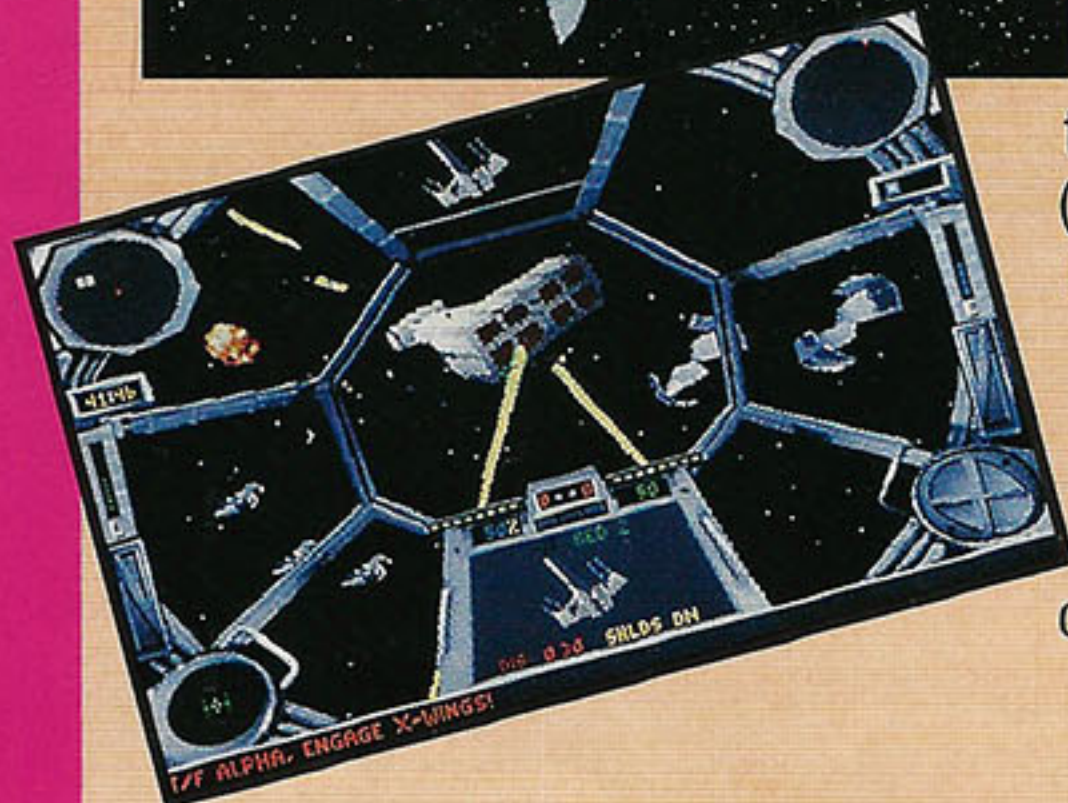
# *Essa é a rádio.*

## O QUE JÁ VEM POR AÍ

*Caro detonador dos teclados. Já está chegando a hora de você comprar seu CD ROM. Pelo menos foi o que acenou a indústria da área na Consumer Electronics Show, realizada em Las Vegas, de 6 a 9 de janeiro. Mas se você não tem esse acessório ainda, tudo bem. Há novidades em disquetes também. Como sempre, as softwarehouses compareceram em peso e prometeram mundos e fundos. Antecipamos pra você só o que vai estar rolando nas importadoras e locadoras nesta transição do verão para o outono. Ok? Então, Enter!*

### MECHWARRIOR 2: THE CLANS

Um dos games mais esperados da softhouse Activision. Desenvolvido para ser um super-simulador com gráficos 3D, o jogo rola no universo BattleTech, onde uma guerra devastadora ocorre entre diversos clãs. Todos lutam com robôs BattleMechs, que pesam 100 toneladas e têm poder suficiente para arrasar com uma cidade. Você é um dos pilotos guerreiros e pode escolher entre 16 tipos de robôs, em missões simples ou no Modo Carreira. Traz opção para jogar a dois, via modem. Deve sair até março em formato CD e para Hard Disk. Para julho, a Activision promete outro pacote com mais 17 modelos de BattleMechs.

### TIE FIGHTER

Da Lucas Arts, um game para quem sempre quis lutar do Lado Negro da Força. Um simulador espacial com os mesmos gráficos e interface da nave X-Wing, Tie Figther trará apenas novas espaçonaves (as do Império) e alguns ajustes em relação à versão anterior. Lançamento em março, nos States, com preço em torno de 70 dólares. Como no X-Wing, haverá mais dois pacotes com outras missões.

### THE DIG

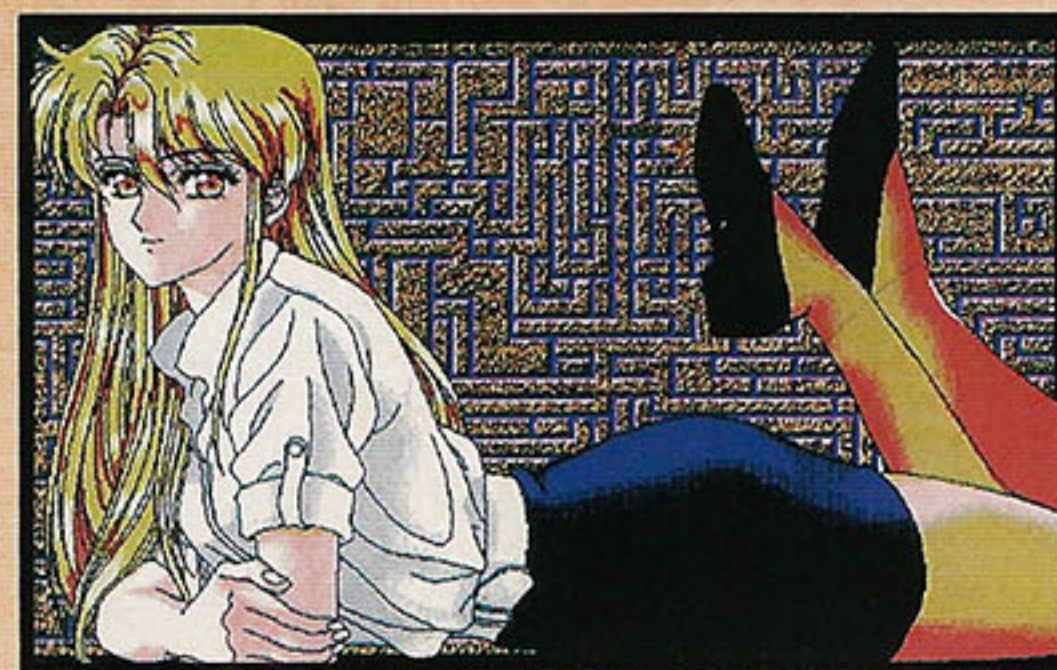
Um adventure com a mão de Steven Spielberg, que criou a história, os personagens e alguns puzzles do jogo. The Dig coloca você no papel de Boston Low, comandante de uma equipe de exploradores espaciais, mandada para destruir um asteróide perto da órbita da Terra. Mas uma armadilha alienígena transporta o grupo para um mundo estranho e fantástico. Low precisa controlar o pânico da tripulação e achar um modo de voltar à Terra. O game deveria sair neste semestre, mas a Lucas Arts decidiu mudar o formato de floppy disk para CD ROM. Por isso, vem só no fim do ano.

### 11TH HOUR

Depois do sucesso de The 7th Guest, o pessoal da Trilobyte/Virgin resolveu fazer uma continuação. Duas vezes maior que o original, 11th Hour levará o jogador de volta à mansão de Henry Stauf, 70 anos após a conclusão do primeiro episódio. Na pele do repórter Carl Denning, você deverá encontrar Robin Morales, outro repórter que estava investigando assassinatos na antiga mansão. Todos os quartos serão redesenhados e melhorados e o jogo trará um total de uma hora de animações. Sai em março.

### UNDER A KILLING MOON

A Acess, famosa por seus adventures digitalizados, entra na era do CD ROM com este game, que combina cenários em três dimensões com videogravações da atriz Margot Kidder (A Louis Lane de Superman I e II) e do ator Russell Means (O Último dos Moicanos). Você é Tex Murphy, o mesmo detetive particular de Mean Street e Martian Memorandum, e está à procura de um crime para resolver, num universo pós Terceira Guerra Mundial. Deve sair este mês.

### METAL & LACE
### The Battle of the Robo Babes

Para quem se amarrou em Cobra Mission, a Mega Tech está lançando Metal & Lace, um jogo tipo arcade de luta. A história rola num mundo futuro e você deve escolher sua lutadora e armas para as batalhas. Metal & Lace, na versão para maiores de 18 anos, traz gráficos violentos e eróticos, característica da softwarehouse. Mas o game sairá também em versão menos picante e violenta, para os maiores de 13 anos. Menor de 13, nos States, nem pensar. Já disponível quando da publicação desta edição.

### THE LAWNMOWER MAN

O filme O Passageiro do Futuro parece que emplacou mesmo e, além das versões em cartucho, vai sair também em CD para PC, com lançamento previsto para o final de março. O jogo sai pelas mãos da Softhouse inglesa Sales Curve, que promete um dos melhores produtos das pesquisas em Realidade Virtual. O CD trará visão de 360 graus, gráficos 3D e estilos variados de jogo nas 30 fases, com som stereo Hi-Fi.

EDITORA
**AZUL**

**Fundador**
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

**Diretoria**
Angelo Rossi
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor-Gerente:** Carlos C. Arruda

**REDAÇÃO**

**Editora-chefe:** Regina Giannetti
**Editor:** Paulo Montoia
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa
**Editor Assistente:** Roberto Guimarães
**Diagramadores:** Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
**Assistente de Redação:** Érica Luísa Assan Câmara
**Colaboradores: Arte -** Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão -** Suzete Stimpel. **Designer Gráfico -** Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustração Eletrônica de Capa -** Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores -** Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto -** André Bueno, Ivan David Silva, Suzete Stimpel. **Tradutor -** Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. **Fotos -** Ivan Carneiro

**PUBLICIDADE**

**Diretor de Publicidade:** Claudio Santos
**Supervisores de Contas:** Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
**Gerente:** Alaôr Machado
**Contatos:** Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
**Marketing Publicitário:** Denise Terranova
**Coordenadores:** Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

**COMERCIAL**

**Diretora:** Vera Helena Mirandez Gomes
**Gerente de Planejamento e Controle:** Ariovaldo Carrera Dias
**Gerente de Produto:** André Felipe D'Amato
**Gerente de Promoções:** Sandra Galli Ponsoni

**Diretor Administrativo e Financeiro:** Pedro Frazão
**Azul Press-Gerente:** Benjamin S. Gonçalves
**Operações Editoriais:** Rossane Gonçalves Costa
**Diretora Responsável:** Liège de Lima Dória Castelli

**Ação Games** é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **53**, fevereiro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

**ANER**

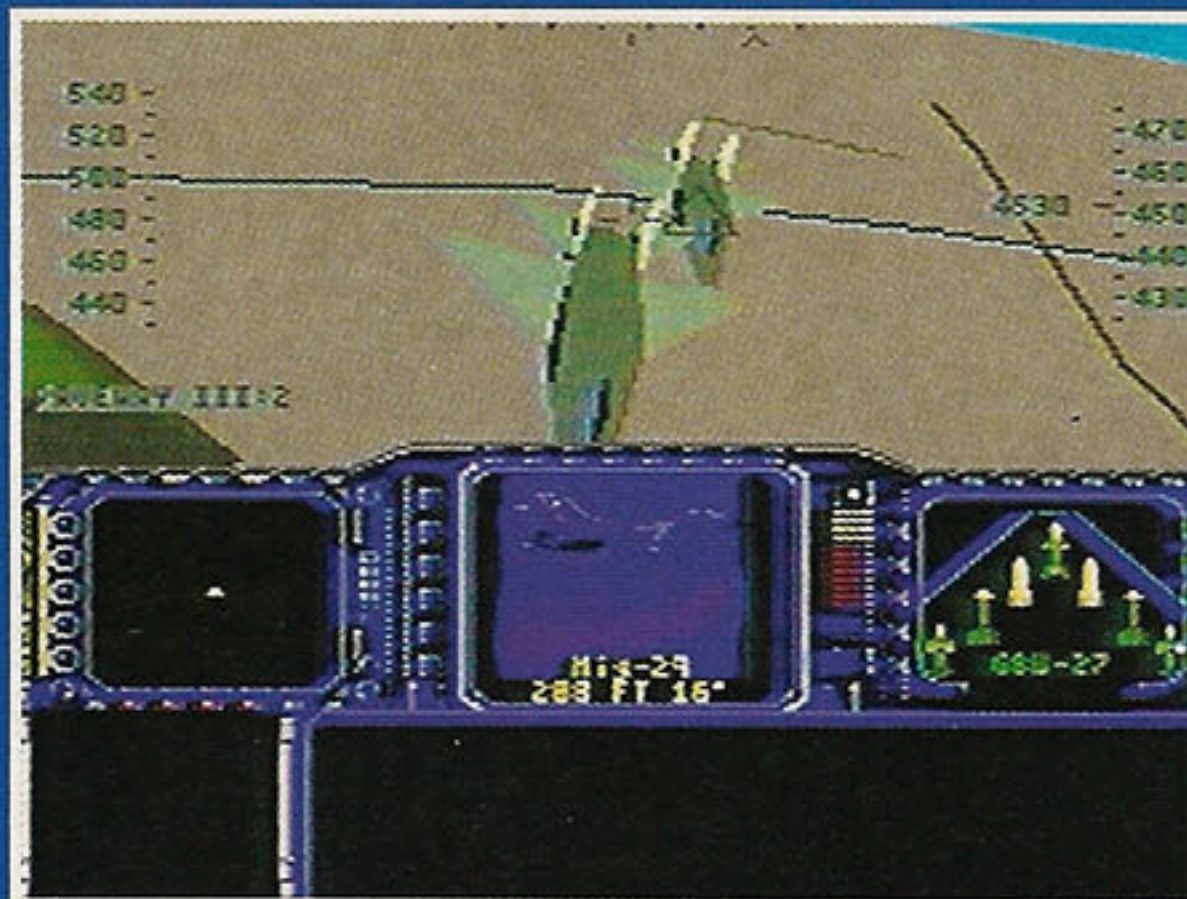
**Fotolito:** Fotoline e Proposta Editorial Ltda.
**IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A**


É PRA BABAR!

# NÃO PERCA NA EDIÇÃO 54

## SNES
## SUPER PINBALL BEHIND THE MASK

O visual e o som não impressionam. Mas este pinball 3 em 1 é jóia. Até parece uma máquina de verdade. Imperdível para quem curte o gênero.

## MEGA
## F-117 NIGHT STORM

Simulador cabeça com desafio esperto para ferver os miolos dos fãs de aviação na telinha

## NINTENDO
## MEGA MAN 6

*O robô incansável pousa mais uma vez no seu console. Talvez o melhor game de ação que já saiu para Nintendo. Confira!*

**AÇÃO GAMES:**
**A REVISTA QUE MOSTRA HOJE O QUE VOCÊ VAI JOGAR AMANHÃ**

EDITORA
**AZUL**

## NOSSAS PUBLICAÇÕES

**CONTIGO**
Atualidades - TV

**BIZZ**
Rock, Pop, Comportamento

**LETRAS TRADUZIDAS**
Fotos e Letras Traduzidas

**SET**
Cinema e Vídeo

**SET 1000 VÍDEOS**
Seleção dos Melhores Vídeos

**OS CAMINHOS DA TERRA**
Natureza, Aventuras e Ecologia

**FLUIR**
Surf

**BOA FORMA**
Ginástica, Esporte e Saúde

**HORÓSCOPO**
Astrologia

**HORÓSCOPO ANUAL**
Previsões

**SAÚDE É VITAL**
Prevenção e Saúde

**CARÍCIA**
Comportamento Jovem

**AÇÃO GAMES**
O Mundo dos Games

## NOSSOS ENDEREÇOS


**São Paulo:** Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
**Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

**REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE**

**Brasília:** Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
**Campinas:** CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
**Minas Gerais:** M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e fax: (031) 224-9534
**Paraná:** M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
**Rio Grande do Sul:** Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
**Santa Catarina:** By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519

# I R R E S I

## SUPER PRO

*Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO.
As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.*

**COMPATÍVEL COM:**
**SUPER NES*/ SUPER FAMICOM***

## SUPER PRO - 2

*Se o seu Mega Drive* falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2.
Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*

**COMPATÍVEL COM:**
**MEGA DRIVE***

# STÍVEL

## SUPER PRO-3

*Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.*

**COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM* HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*TOP GAME* VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HANDYVISION*.**

## SUPER PRO-8

*Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.*

**COMPATÍVEL COM: SUPER PRO-8 * NES ***

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

image

**Chips do Brasil**

**A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS**
**VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644**

# A DYNACOM APRESENTA:

# ASAS INDOMÁVEIS

**TPC-1**

*Para Dynavision 2 e 3*

**TPC-2**

*Para Mega Drive* e Genesis**

**TPC-3**

*Para Phantom System*, Hi-Top Game* e Turbo Game**

**TPC-4**

*Para Master System* e Atari**

**TPC-5**

*Para SNES* e Superfamicom**

**TPC-6**

*Para Nintendo Americano (NES*)*

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5, 6 e o novo SUPERFIGHTER tem recursos radicais, design anatômico e Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

- **TPC-1** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
- **TPC-2** turbo automático separado para botões A, B e C e Slow-Motion;
- **TPC-3** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
- **TPC-4** botões A, B, e A+B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.;
- **TPC-5** botões A, B, X, Y, R e L com turbo total para todos os botões;
- **TPC-6** turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, e A + B e Slow-Motion;
- **TPC SUPERFIGHTER** botões A, B, C, X, Y, Z e MODE, turbo total para todos os botões e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

RETRO
AVENGERS
Em prol da cultura gamer!
A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.
A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.
É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!
Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!
Digitalizado por: evil_arthas
Editada por: evil_arthas
Revista: Pedro Henrique
Pôster: www.arcadeflyer.com
Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.
facebook.com/retroavengers
retroavengers@gmail.com
retroavengers.blogspot.com.br